小岛秀夫谈《潜龙谍影4》与Wii;《鬼泣4》、《生化危机5》将以最终形态亮相TGS 最终幻想极速特报

优惠价4.80元

网络/音乐互动志

PS3

行想 XIII

幻想 Versus XIII





PSP

NDS 终幻想 心危机 最终幻想VII

CRISIS CORE



levelup私房话

网恋是否可行?

Level 4 读者调查表中奖名单公布

特稿 久违的感觉,因"你",而回来·



佳文选读・晴天阳娃娃01 Win and Shine(《胜利十一人10》 主題曲)/ 02 冒險吧?(《综宮春日的忧郁》Opening)
03 有了这颗眼泪才能走下去(《喧嚣学园 第二学期》Ending)/ 04 My Village is Number One(《异度装甲》BGM)
05 The Treasure Which Cannot Bel Stolen(《异度装甲》BGM)/ 06 Bad Day(飲美流行推荐)
07 绝不会离开你(日韩流行推荐)/ 08 星象仪(网友点播)/ 09 Broken Wings(网友点播)
10 請天阳娃娃(佳文选读)/ 11 动画对白赏析(《钢之炼金术师》)/ 12 Dear Woman(SMAP演唱)

Web Show

世界各地的饭局

只画漫画的幸福猪

动漫游

美优馆

上户彩

男人如何读懂女孩脾气等级

我们的青春,不只是汗水

关于上帝的几个笑话





01 Win and Shine (《胜利十一人10》主题曲)

02 冒险吧? (《凉宫春日的忧郁》Opening)

03 有了这颗眼泪才能走下去(《喧嚣学园 第二学期》Ending)

04 My Village is Number One (《异度装甲》BGM钢琴重奏版)

05 The Treasure Which Cannot Be Stolen (《异度装甲》BGM钢琴重奏版)

06 Bad Day (欧美流行推荐) 07 绝不会离开你(日韩流行推荐)

08 星象仪 (网友点播)

09 Broken Wings (网友点播)

10 晴天阳娃娃 (佳文选读)

11 动画对白赏析 (《钢之炼金术师》)

12 Dear Woman (SMAP演唱)







CONTENTS 目录

02



卖者服务: 兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编: 730010

		风速报道		02
		业界传闻		07
		新闻简报		07
	₩ 1 h= 1 ===	+r3		08
2.0	新作速	拉		VO
		PS3 最终幻想 XIII		08
		PS3 最终幻想 Versus XIII		12
		NDS 最终幻想 III		14
		PSP 核心危机 最终幻想 VII		16
-500	特稿			18
	17 JIE		7-	10
		久违的感觉,因"你"而回来		18
		寰宇峨死峨死应援发展股份有		19
	游话好	好说		20
		.hack//G.U.Vol.1 再生(P		
		(PS2) / X战警3(PS2) /		
		/ 失落的星球 试玩版 (X360)		20
		游戏裁判所-PS3真的很贵吗	?	21
	T1 -2 17			00
	私房记	5		22
		网恋是否可行?		22
		2.		
	美优馆	3		24
	大儿店	* *		24
		上户彩		24

■ Web Show	28
一个光棍的呐喊	28
教老外说三个字	28
男人如何读懂女孩脾气等级	29
关于上帝的几个笑话	29
笑话四则	29
[测试]你认为与红色相反的是什么颜色?	29
上网的礼节	30
世界各地的饭局	30
人生哲理 15 条	31
我们的青春,不只是汗水	32
■ 动漫游	34
动漫速递	34
推荐动画·凉宫春日的忧郁	36
推荐动画·花之诗女	37
妙文·非正常校园,非正常青春	38
漫人·一只画漫画的幸福猪	40
看片吧 ————————————————————————————————————	42
汽车总动员	42
■ 烈舞阿婆	- 44
Level 4 读者调查表中奖名单公布 / 现在的 怎么了? / 奇谈怪论——帅哥的等级 你是属 个级别的? / 幻梦涂鸦坊 / 论坛精彩帖导说 读者自留地	属于哪
■ levelup 音乐台	46
全民大图鉴	.48

声 明 1.《LEVELUP 游戏城寨》所有内容均由levelup.cn授权提供。

2. 稿件相关事宜请到levelup.cn的如下网址提交相关资料: http://www.levelup.cn/levelupbook

3.《LEVELUP 游戏城寨》编辑组对以上条目拥有最终解释权。



全民大图鉴

"我对 Wii 的创意非常感兴趣。"

小岛秀夫谈《潜龙谍影 4》与 Wii

举世注目的PS3超级大作《潜龙 谍影 4》(简称《MGS 4》)的制作人 小岛秀夫出席了2006 E3游戏展, 近日他就《MGS 4》的开发和对任天堂 次世代主机 Wii 的印象等问题接受了记者的采访。以下是访谈的摘要:

TEXT BY 风间仁

记者: PS3的新手柄支持动作感 应功能,这让许多人都吃了一惊,你 是否有计划在《MGS 4》中也运用这 种新功能呢?

小岛秀夫: 当我在E3 新闻发布会上听到这个消息时确实很吃惊,我想我会回去与我的制作小组再深入研究一下该如何在《MGS 4》中发挥PS3手柄的这种功能。不过我已经有一些初步的想法了,比如说使用这种功能来控制第一人称模式下的视点或移动等等,但这还需要进一步的讨论。

记者: 你对任天堂的Wii主机有什么看法?

小岛秀夫: 我试玩了Wii平台上的《塞尔达传说》以及《超级马里奥银河》等几款游戏, 我觉得Wii上面的网球游戏最有意思。作为一个游戏制作人, 我对Wii的创意非常感兴趣, 自己也有过一些想法, 也非常希望能制作一些Wii平台的游戏, 但遗憾的是现在我有太多的《MGS 4》的工作有待完成, 因此在这些工作完成以前我还无法透露我个人下一步的计划。

记者: 在将来, 是否有可能开发 一款 Wii 平台的《MGS》游戏呢?



levelun 网友评论

评论2 看了E3的影像之后我想迷彩服一定又会成为这一代的一个重要的游戏因素,相信小岛不会让我们失望!(by music, snake)

小岛秀夫:我现在还没有想好该怎样使用Wii来演绎《MGS》,但我有一些独特的想法,如果我要在Wii上开发FPS游戏的话,那就一定要做出一款与众不同的游戏。不一定是以《MGS》为主题,但现在我还没有这方面的打算。我想给玩家带来一些新颖的玩法,因为我想用Wii的手柄来实现一些以前无法想象的创意。

记者:在游戏的影像中出现了 Raiden、Liquid Snake 和 Ocelot 的身 影,能否透露一下这些人物将在本 作中扮演怎样的角色?

小岛秀夫: 在《MGS 4》中你能使用的唯一角色就是 Snake, 而在游戏中, 如果条件允许的话, 我甚至希望能让历代的角色都在本作中登场。在《MGS 4》里, 系列中每一个重要人物的过去都将得到解释, 很多游戏前作遗留的迷团都将在《MGS 4》中被揭开。

记者:从游戏的影像中我们可以感觉到《MGS 4》的故事似乎十分 凄凉,特别是当我们看到Snake要举 抢自杀的镜头时就更是如此,游戏 真的会是一个悲惨的结局吗?我们 是否有机会看到一些浪漫的故事或 是大团圆的结局?

小岛秀夫: 不, 游戏的基调并没有那么阴沉, 但可能不会有浪漫的故事在本作中出现。因为本作的故事将是以几个非常重要的人物为主线展开的, 因此, 玩家们还是有机会看到一个相对比较积极的故事结局的。

黑、白两色NDSL将作为欧洲首发版本推出 任天堂堂机风暴令互登陆欧洲

任天堂近日公布了即将在6月23日登陆欧洲大陆的NDSL的两个首发版本,分别是碳黑色和陶瓷白这两个颜色。另外,官方提供的资料中还包括一张咖啡色的NDSL的照片,但没有确认有关这个版本的情报,因此现在还不清楚这个版本是否会与黑、白两色的NDSL同时发售。目前官方公布的建议零售价格为99.99英镑和149.99欧元。

任天代掌的机 NDS 的 NDS L以 从 本 NDS L以 小 以 对 的 的 从 本 ND S L以 小 可 的 外 出 就



获得了玩家的热烈支持,一度成为 炙手可热的紧俏产品。目前NDS在全 球的销量已经突破1600万台,在欧

洲也卖出了 400 万台以上,相信欧版NDSL 的发售必将在欧洲再次掀起一场掌机风暴。



levelum 网友评论

评论 1 咖啡色的其实应该叫巧克力色 才对,以后情人节表要送巧克力了,要送 就送巧克力色 NDSL。(by 名探侦 YW) 评论2 老任真行, 加上《任天狗 斑点 狗和它的朋友们》, 这回 NDSL 在欧洲恐怕也会狂卖不止!

"PS3 的游戏开发太危险了"! 部分游戏厂商对 PS3 首发游戏质量表示担忧

由于索尼没有提供次世代主机 PS3 的最终技术规格,因而 SEGA、 THQ等游戏厂商对PS3首发游戏的数 量以及质量感到不安。

世嘉美国分社社长 Simon Jeffrey 对媒体表示:"很多开发者没有获得PS3的开发工具,因而PS3的首发软件将不会很多。虽然不少厂商公布了PS3游戏,但并不能活用新CELL 芯片的全部性能。"

THQ 公司首席执行官 Brian Farrell则表示由于没有得到主机的最终规格,已经被迫暂停了开发中的PS3 游戏,并表示"PS3 的游戏开发太危险了"。

与此相反,美国两大游戏厂商 EA和Activision表示对索尼所提供的 情报感到相当满意。Activision 首席

执行官 Robert Kotick 表示:"虽然没有公布最终规格,但我们基本了解了处理器的性能,开发工作进行的很顺利。" EA Worldwide Studios 社长 Paul Lee 也简洁地表示:"我们对索尼提供的PS3开发工具感到很满意。"

Ubisoft 公司的总裁Yves Guillemot 回忆起Xbox 360发售时的 情景说道:"我想PS3还不能发挥出 其全部的能力,这和去年Xbox 360 是一样的。"

levelun 网友评论

评论 1 PS 当初之所以能夺取天下是因为它的开发环境是当时所有主机中最优秀的、价格也最低廉,但是从PS2开始就变成了推销自身技术标准的工具了! PS3 是为 CELL 和 BD 而生,这样做的后果就是极端恶劣的开发环境和与游戏无关的高

成本。(by 小白) 评论 2 给点时间,给点空闲,发个规格,给厂家看看!常发点规格啊发点规格,给第三方点开发工具给厂商点信心……(by SEGA 最后的旗帜)

"我们不在乎是否能击败索尼或微软! 岩田聪阃述仟天堂次世代游戏

任天堂社长岩田聪近日接受了 国外新闻媒体的专访, 在采访中岩 田聪透露了 Wii 的一些相关信息并 再次阐述了任天堂的理念, 他表示, 任天堂并不在平是否能击败对手, 而是更注重如何能让更多的玩家参 与到游戏中来。

关于外界普遍关注的 Wii 的售 价, 岩田聪表示目前虽然还无法公 布, 但他保证Wii的价格"绝对是所 有普通玩家都能承受的"。在谈到有 关PS3的售价时, 岩田聪半开玩笑地 说道: "只要我们不以PS3 为标准, 那 么任何售价都应该是玩家可以接受的。

在谈到任天堂的游戏制作理念 时,岩田聪进一步强调了核心玩家 群体的重要性并表示任天堂从未忽 视过核心玩家的存在。他说:"如果 我们在E3上没有展出《塞尔达传说》 和《赤铁》,而只有 Wii 的体育游戏 或类似的作品的话,那么玩家们肯 定会认为任天堂已经忘了该如何开

评论 1 Wii 与 PS3 不存在竞争, 就如 同悍马H2与法拉利F430, 喜欢的人会同 时入平, 不喜欢的各取所需。相信绝大 多数人会购买PS3与Wii两台主机。(by 16株)

评论 2 好超脱啊! 但他毕竟是个商 人 本人未出茅庐已知三分天下, SONY



发严肃游戏。而事实并非如此,通过 Wii 的独特机能和新颖的游戏方式, 我们不仅要吸引新玩家。 同时也重 视传统游戏的开发,这就是我们要 传达给玩家的信息。

最后,在谈到对次世代主机大 战前景的预测时,岩田聪表示:"我 们要吸引更多的人加入到游戏中来。 不论是有多年玩龄的核心玩家还是 从未接触过游戏的新玩家, 这就是 我们的目标。因此我们并不在乎能 否击败索尼或微软, 也不会过多地 考虑是否能在次世代大战中取得最 后胜利。

levelun 网友评论

将占45%市场份额, MS占35%, 老任 占 20%, 啊! 大梦谁先觉, 平生我自 知……被刘备吊起来打:三分天下我 的那份在哪儿? (by 刘龙马)

评论3 也许,与世无争才是王道,虽 然竞争带来进化,但这个时候,应该是 静下心做点事的时候了 (by 73楼)

"放弃上诉我们就提供援助"

Immersion 原意为 PS3 手柄提供震动功能解决了

索尼在前不久的E3上正式公布 了PS3手柄,同时宣布将取消原有震 动功能,原因是震动功能可能会对 PS3手柄新增的动作感应控制装置产 生不良影响。这一决定一经公布立 刻引起了轩然大波。

而就在此时, Immersion 公司总 裁Victor Viegas通过新闻媒体以一种 特殊的方式传达了愿意为PS3 手柄 提供解决方案的意向。众所周知,索 尼与Immersion自2004年9月起开始 针对PS2 手柄的震动功能专利所属 权问题对簿公堂,索尼一审被裁决 赔偿Immersion公司9000万美元并被 禁止销售和生产所有涉及震动功能 的游戏控制器。此后索尼虽不断尝 试上诉, 但一直未能改变判决结果。 Viegas 表示:"不管索尼取消震动功 能的真正原因是什么,我们都愿意为 PS3 提供解决问题的方案。我不认为 这是什么困难的事, Immersion的专家 们将非常乐意为索尼提供帮助。"

当然, 所有这一切的前提是, 索 尼必须撤消上诉并立刻履行判决。 Viegas 对此显得十分自信,"我们已 经取得了胜利, 陪审团一致支持我 们的主张,这一点早在两年前就已 经注定。"同时他还提醒索尼无谓的

评论 1 sonv余便官花15ws此至证人被 揭发,结果被判赔偿 9600ws。部分对应

震动的游戏禁止销售, 而且这官司今年

内就会全部了结, sony现在上诉只是拖延

时间罢了, 钱还是要给的。



上诉只会使自己陷入不利的境地。

事实上在诉讼之初, 微软也在 被告席之列,但后来微软用2600万 美元息事宁人, 并最终成为了震动 技术的合法使用者 Viegas表示 "索 尼已经在这一问题上浪费了太多不 必要的精力,而实际上这个问题完 全可以通过许多法律途径来解决。"

Viegas 在最后还着重强调了震 动功能对游戏的重要作用, 同时对 于索尼取消震动功能的决定他也表 示担忧,"取消震动功能很可能对游

戏本身产生负 面的影响. 特 别是对竞速模 拟类游戏和射 击类游戏,我 不认为玩家会 把这看成是一 种进步。"



level III 网方评论

评论2 PS3 手柄的震动功能肯定会有 的 对于一个PS3手柄的重要功能 SONY 怎么会轻易放弃, 毕竟有许多玩家已经 习惯在震动中游戏。(by yanhan0410)

"Xbox 360+HD DVD播放器"套装年底上市 微软保证售价将大大低于 PS3!

根据业内人士透露的可靠消息 微软已经与英国的几家大型连锁游 戏零售商进行了秘密的接触,预计 会在今年年底以前推出Xbox 360与 HD DVD播放器的同捆超值组合, 而 且售价会明显低于索尼的PS3。

目前Xbox 360主机在英国的零 售价为209英镑左右,而根据目前索 尼公布的情报来看, 60GB 的 PS3 在 英国的售价为425英镑。据悉,微软 向英国的零售商保证, Xbox 360 HD DVD 播放器的价格不会超过 130 英 镑. 而且在今年圣诞节期间准备推 出 "Xbox 360+HD DVD 播放器" 的 同捆超值套装,售价同样十分吸引 人。外界分析, 微软的 Xbox 360 套 装价格可能会在340英镑左右,比 60GB 版 PS3 还要便宜 80 英镑左右。

光 DVD 格式目前得到了许多大型电

索尼的PS3 所使用的次世代蓝 二者相互依存,缺一不可。

评论 1 其实关键在于你怎么想了, PS3 的DVD播放功能你是否需要,如果你觉得 有价值,那么 PS3 就不算贵了,如果觉得 没有,你肯定不会为 X360 配备其他外设, 那么 X360 就便宜多了。(by 38 楼)



"钱涂"也 因此被许 多业内人 士所看 好。产业

影公司和

一线游戏 软件开发

商的支

持, PS3的

分析专家指出, 蓝光DVD能否在推出 后站稳脚跟将直接决定PS3主机的成 败。如果蓝光DVD在推出后能得到迅 速普及,那么索尼将通过PS3赚取巨 额利润: 然而一旦失败, 那么索尼不 得不在5年或更长一段时间内面临难 以想象的困境,因此,PS3与蓝光DVD 的关系可谓是一荣具荣、一损具损,

《MGS4》,已经远远超出这70美元的价值

了。(by 24楼)

levelun 网友评论 评论2 微软玩这种把戏就不对了,便 评论1 的确,在下认为今年的E3上 宜70美元又怎么样? PS3有《FF13》和 Capcom 上缺少这两款游戏的消息的确今

的形式展出。

之所以没有在本次 E3 上展出《鬼泣 4》和《生化危机5》是因为公司计 划在今年的 TGS 上公布这两款游戏 的试玩并为此正在进行积极的准备。 据《鬼泣》系列的制作人小林裕幸透 露, 当玩家们再次见到《鬼泣4》时, 它将不再只是以影像,而是以完整 的游戏形态出现。

levelun 网友评论

《鬼泣4》、《生化危机5》将在TGS上展出

制作人诱露届时游戏将以最终形态基

总以自我观点来做事, 希望他不要把这 个游戏搞砸了。(by 53 楼) 评论 3 希望能有完成度高的可试玩的

版本, 而不是单纯的演示影像。(by 一

人失望。(by 自由の翼) 评论2 不是神谷英树指导我多少有点 不放心, 小林汶人遗传三上的独断专权 行)

Capcom 公司的两大镇社之作

《鬼泣》和《生化危机》系列的最新

作都没有出现在本次E3上,这让无

数玩家感到失望不已。但最近有消

息说,在2006年东京电玩展(简称

TGS) 上这两款游戏都将会以试玩

Capcom 公司最近对媒体透露,

风速报道

PS3手柄 VS Wii 控制器!

专业人士对PS3手柄"新功能"提出质疑



索尼在前不久的E3 上公开了PS3手柄的最终型态,除了在外型上回归原始PS手柄造型之外,索尼还公布了另一个令人震惊的消息: PS3 手柄同样支持动作感应捕捉功能。那么PS3 手柄是否真的在功能上能够达到与Wii 相同的程度呢? 许多业内人士对此持有不同的观点。

据业内人士分析,从索尼公布 的影像和现场提供的试玩来看, PS3 手柄虽然支持可旋转动作感应捕捉, 但却忽略了 3D 空间的位置跟踪功 能。而且索尼所宣称的"可以实现×、 y、z三个坐标轴的同时变换"的功能 也只是个半成品,并没有完全实现。

评论 1 其实索尼的策略很成功,一个产品的定价主要在于其技术含量的高低和性价比是否平衡。作为次世代家庭娱乐平台,我很高兴索尼愿意进行创新和探险。而对于稳中求生的任天堂来说,无疑索尼的发展更令人期待。(by 12 楼)

另外,PS3手柄不能象 Wii 的手柄那样实现点对点的控制,因此任天堂在E3 上展出的所有 Wii 的游戏都是PS3 手柄目前无法做到的。

此外,就在E3 结束后不久,从索尼内部流传出的消息显示,索尼 很可能是在E3 展召开之前10 天左右 才通知软件开发商 PS3 手柄的新功能,并要求开发商以最快速度制作出一款可以用来演示该机能的游戏,《战鹰》就这样诞生了。同样,震动功能的取消同样也是仓促决定的结果,这就能解释为什么所有的开发商都是通过媒体而不是索尼官方得到这个消息的。



levelun 网友评论

评论2 手柄回归原样是好的,但是创意肯定是受Wii的启发,要是X360没有发售,估计手柄也会做出改变,这本无可厚非,但是取消囊动功能实在是让人无法接受。(by eggsboxee)

PS3 的高昂售价对整个产业都是灾难性的消息 分析机构预测价格可能导致索尼潜在用户流失

索尼正式公布PS3售价已经一周时间了,但有关价格的风波却丝毫没有减弱的倾向,20GB版本499美元,60GB版本599美元,这个售价一经推出就在业内引起了轩然大波,越来越多的业内人士开始对PS3的前景表示担忧。

游戏产业研究机构DFC指出,索尼在制定PS3售价这个问题上冒了很大风险,很可能因此而付出昂贵的代价。椐DFC分析,主机价格越贵,整个游戏产业实现增长的空间就越小。电视游戏产业所积累的数以千万计的用户群体是在一个相对比较短的时间里建立起来的,这个产业结构中一个至关重要的部分就是价



格低廉的硬件,而现在索尼很显然已经打破了这种结构的平衡。

PS3的售价对支持PS3的第三方 开发商也不是一个好的信号,尽管 作为一台融合了最先进的次世代技 术的多功能娱乐平台来说,PS3对许 多硬件发烧友还是有相当的吸引力 的,这个用户群体对索尼的音乐和 电影业务的拓展十分重要。但是如 果这些人只买蓝光电影而对游戏软 件置之不理的话,那么第三方厂商 将会血本无归。

DFC 还预测,PS3 的高昂价格可能会甚至已经迫使一部分消费者站到了自己的对立面去,很多原本持观望态度的消费者可能会在这个时候放弃PS3 而转投 Xbox 360 或 Wii。而另外一个很可能导致消费者放弃PS3 的潜在因素是,原本游戏类型相对单一的 Xbox 360 已经开始逐渐向PS3靠拢, Xbox 360平台上包括RPG、FPS、ACT等在内的各种类型的游戏也开始增加并越发丰富起来。

levelup 网友评论

评论1 家用机与PC相比优势就在于功能专一、价格低廉,因此能迅速普及。所以商家宁肯交权利金也要在畅销主机上做游戏! PS3 这么贵,都和电脑价钱差不

多了、什么时候能普及? (by 小白) **评论2** PS的SONY是令人尊敬的、PS2 的 SONY 是令人无奈的、PS3 的 SONY 是 令人情恨的。(by 53 楼)

"就算没有一款游戏,消费者还是会购买PS3" 索尼英国总裁对 PS3 前途充满信心

SCE英国总裁David Reeves近日在接受电子娱乐频道 CVG 采访时表示,索尼对PS3的前景充满信心,在PS3的销量方面也完全没有问题。

David Reeves对记者表示,首批 发售的PS3 在销量方面不存在任何 问题,但真正决定这次次世代主机 大战成败的关键是那些核心玩家群 体。他说:"并非我们盲目自大,但 我认为在PS3发售的前6个月里销量 根本不是问题,关键是如何赢得核 心玩家的支持,这些人会购买 Xbox



360, 也有可能会 选择任天堂的 Wii, 但所有这些 核心玩家何时选 择购买PS3将决 定最后的胜负。"

David Reeves 在整个采访过程 中一直表现的信心十足,他甚至宣称只要是索尼的产品就不愁卖不出去,"从1995年我们首次推出PS,到2000年PS2上市,索尼已经用几年的时间建立了一个强大品牌形象和稳定的用户群体。对于首发的500万台PS3的销量完全没有必要担心,不管它是什么?就算没有一款游戏,消费者还是会去购买。"

众所周知,索尼在游戏主机市场一直处于领先地位,而其优势也是其他硬件厂商所望尘莫及的,但无论如何,David Reeves的言论还是显得有些过于自信了,不知道这种情绪是否也从某个侧面反映了索尼高层的一种态度。对于售价高达600美元的PS3来说,仅靠索尼的品牌影响力到底能取得怎样的成绩呢?一切只有靠时间来检验。

levelun 网友评论

评论 1 这话说得大了点,不过口头上 狂一点可能也是为了增加销售的气势。 PS系列造就了一大批忠实的FANS,希望 PS3 不要让我们失望。(by 30 楼)

评论 2 X360 发售前 MS 高层不也有这 类型的发言吗, 只不过没那么夸张而已。 这样是为了提高公司员工士气同时给玩 家信心。我不评论他说的话,但我支持 PS3! (by 36楼)

评论3 没游戏也会买? 估计也只有在 以下几种情况才能发生:1.SONY或游戏 主机发烧友2.钱多的用不完,喜欢没事 炫耀3.被别人用枪指着(by 120楼)

"Wii 不适合制作《恶魔城》等长篇游戏。" 五十嵐浩司表示目前没有制作 Wii 游戏的打算

《恶魔城》系列的游戏制作人五 十岚浩司近日在一个访谈节目中表 示,由于Wii所特有的操作方式以及 所针对的游戏人群的限制,因此对 《恶魔城》这样的长篇游戏作品来说 并不是合适的平台。

在采访中,记者询问五十岚浩司是否有在 Wii 平台上推出《恶魔城》系列游戏的打算。五十岚浩司回答说:"你能想象用 Wii 的手柄不停



地挥舞鞭子玩上 一个小时间吗? 实上我对Wii 是很感兴趣的,我参加了任天会并实 的E3发布会并亲 眼目睹了Wii 

游戏或以前没有游戏经验的人,这些人所追求的是那些能在相对较短的时间内带给他们新奇有趣体验的游戏。由于他们不会坐下来花几个小时甚至一天的时间来玩一款游戏,因此象《恶魔城》这样的流程比较长的游戏可能不适合在Wii上推出。"

五十岚浩司最后表示,他现在 还没有在 Wii 上制作《恶魔城》的 打算,但他会继续思考这个问题, 并对此事进行进一步的探讨。

levelun 网友评论

评论 1 五十岚心目中的《恶魔城》还是那种无限刷新怪物的类型,他又老想着鞭子 2 Wii 标准手柄,那当然没法玩了,动点脑筋吧胡子兄,实在不行Wii还有传统手柄可以顶住。(by 19楼)

评论2 谁告诉他革命手柄要挥舞这么 大幅度? 只要手腕稍稍旋转就可以模拟 出挥鞭的动作了。难以想象一个游戏制 作人会说出这样的话,没有创新的作品 哪来的生命力? (by 58 楼)

评论3 Wii 的手柄创意跟 NDS 理念一致。个人比较看好 X360,不过 Wii 的低价位也很有竞争力,只是PS3现在有点尴尬,价位过高,机能过强,将玩家的审美疲劳提高到了新高度。(by 88楼)

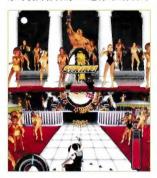
"铁拳保龄" 耳度复活!

《铁拳 暗之复苏》故事、联机



在《铁拳 TT》中登场的迷你游 戏"保龄球"获得了玩家们的喜爱 现在它将在《铁拳 暗之复苏》中再 次登场, 不仅可以使用全新的角色 来进行游戏,保龄球场也焕然一新。

本作中的保龄球除了可以一人 娱乐,还可以使用一台PSP进行两人 比赛, 甚至存在供3-8个人参加的杯 赛模式, 当然通过无线联机两位玩 家可使用各自的PSP进行对战。另外



评论 1 我觉得把《铁拳DR》放在PSP上 而没放在 PS2 上实在是让人费解, PSP 的 按键不适合玩这款游戏,想打出风神拳那 样的招肯定很费劲。(by 19楼)



在该模式中同样可以获得FIGHT MONEY

除此以外, 官方还公布了游戏 的故事模式和联机模式的最新消息。 在故事模式中,除了追加了3位新角 色以外, 还将会有3人各自的原创剧 情、影像登场。而在联机模式中,不 仅可以支持两位玩家使用两台PSP 主机以及两盘游戏软件进行无线对 战,而且还对应使用一盘游戏软件 进行的联机游戏——GAME SHARING。在该模式中两位玩家可以 选择游戏中的所有角色, 但角色的 自定义形象不会在该模式中体现, 游戏获得的 FIGHT MONEY 也将加算 至持有软件的一方。

levelun 网友评论

评论2 《铁拳》的插画还是一如既往 的漂亮。*NAMCO 还是很厚道的,希望这 次卖的好吧! (by 26 楼)

《福布斯》杂志: Wii的售价不会超过200美元! 低廉的价格和开发费用将同时吸引玩家和开发

近日,美国《福布斯》杂志(美 国著名的从事商业前瞻性报道和投 资方向指引的商业周刊,全球最为 著名的财经出版物之一) 率先对Wii 的价格作出了大胆预测: Wii 的售价 将不会超过200美元。



据悉, 就在任天堂在E3发布会 上公布Wii之前不久, 任天堂最大的 合作伙伴之一世嘉公司的一位高级 负责人向《福布斯》杂志透露, Wii 的售价应该会低于200美元。此外,

评论 1 个人认为 Wii 应该是史上首发 最便宜主机,估计2000RMB可以搞定,不 过关键还是要看有无适合自己的游戏, 全是MARIO的话就算了。(by 9楼)

评论 2 老任的又一"异质的主机"让我

包括Merrill Lynch在内的多家产业和 金融分析机构也对 Wii 的价格进行 了预测, 他们认为任天堂为了进一 步吸引更多的第三方软件商的加入, 并鼓励更多游戏开发者为Wii平台 开发游戏, 很可能会把售价定在200 美元左右.

《福布斯》杂志还指出,Wii 的 设计理念,不论是从硬件角度还是 从软件方面,都会吸引数量众多的 消费者, 而且这个数量可能是十分 庞大的。尽管Wii的机能远不如PS3 和 Xbox 360, 但另一方面, 低廉的 开发费用和技术要求也降低了游戏 开发的门槛, 更多的第三方游戏厂 商可能会蜂拥而至。

levelun 网友评论

们对未来游戏有了更多的期待,所以它肯 定会拥有自己的市场。关键的问题在于, Wii 的新鲜感能持续多久?游戏厂商能否 在这个全新平台上最大限度发挥主机创 意是个大问题。(by 19楼)

PS3 将在11月17日登陆英国,售价425英镑 SCE 英国高级负责人表示"要让玩家了解 PS3 的特点"

SCE英国分公司高级负责人Ray Maguire 近日宣布,60GB 版本的 PS3 将于今年的11月17日在英国发售, 官方建议价格为425英镑,但实际发 售时将采用开放式价格销售。

Maguire在采访中表示: "我不认 为PS3 的价格贵到让人难以接 受 …… 尽管 425 英镑不是一个令所 有人都满意的价格, 但仔细斟酌你 就会发现,这比一台蓝光播放器的 价格要便宜的多,单

从这个角度讲PS3的 价格就不算贵,更不 要说它还同时具有 游戏功能了。"

然而 Maguire 同 时也承认,索尼现在 面临的最大问题就 是如何能把PS3在性 价比方面的优势以 及代表次世代存储 格式的蓝光DVD的



要做 "

20GB PS3



优点准确地传递给消费者。"问题的

关键是现在许多消费者还不清楚拥

有一台PS3 究竟意味着什么。"

Maguire说: "首先是游戏功能,这一

点地球人都知道,但同时PS3还是-

台具备播放高清晰蓝光DVD功能的

媒体播放设备。许多人对这些特点

还不甚了解, 为了能让所有人都清

楚PS3的特点,我们还有大量的工作

60GB PS3

levelum 网友评论

评论 1 BD 的功能不是不清楚, 而是用 不用得到的问题。(by 3楼)

评论2 开放性价格,那399英镑貌似也 是有可能的, 店主受不住压力的时候可 能会以这个价格出售。不过虽然这样是 把价格的压力丢给了零售商, 但一直这 么下去的话,零售商会对 PS3 失去信心 的。所以399英镑虽然有可能,但是可能 性很小。(by 21 楼)

平井一夫: 我们没有理由拒绝网络游戏加入 PS3 阵营 彼得・摩尔:网络游戏的乐趣非鼠标键盘而不可能

网络游戏是否适合在家用机平 台上推出,这个问题一直是近年来 业内争论的焦点之一。对此, SCEA 首席执行官平井一夫和微软副总裁彼 得·摩尔有着各自完全不同的看法。

当提到这个问题时, 平井一夫 表示: "网络将会是未来游戏体验的 一个重要组成部分, 而网络游戏本 身也符合我们为PS3 制定的发展战 略。玩家们有理由期待在PS3平台上 会有大量优秀的网络游戏登场。事 实上我们已经在PS2上有所尝试,结 果证明很受玩家欢迎, 因此我们没 有理由在次世代的PS3上拒绝网络 游戏的加入。

彼得·摩尔在谈到网络游戏时 的回答很有意思, 他首先承认: "网 络游戏无疑拥有巨大的市场。这一 点从《魔兽世界》在全球受欢迎的程 度就可以看出, 我们也非常重视网 络游戏, 因为它能推动PC 市场的拓 展。"随后他却话峰一转继续说道: "问题是, 网络游戏真的适合家用游



戏机吗?这一类游戏在家用机市场 一直都没有很出色的表现,而且要 移植一款优秀的网络游戏需要做太 多的工作, 几乎所有的程序都需要 进行修改, 你还要不停地考虑推出 补丁和各种升级服务……我们可以 在家用机上推出网络游戏, 但必须 承认这类游戏的大部分乐趣是非鼠 标和键盘而不能代替的。

在次世代主机大战即将到来的 前夕,索尼和微软的两位高级负责 人对网络游戏发表了各自不同的观 点,这从一定程度上也可以反映出 两家公司在主机战略上的某些差异, 但无论如何, 相信索尼和微软会尽 可能地让自己的主机覆盖足够多的 游戏领域。

levelun 网友评论

评论 1 档次太低的网游还是不要到主 机平台上出,要做就做有家用机特色的 网游。(by 11 楼)

评论2 网游由于多人数游戏的限制, 想做大做深是很困难的, 但还是期待次 世代网游的表现。(by 6楼)

冈谏相道

《GTA 3》本是 Xbox 囊中之物! 开微软"星之议会"封杀《GTA》内墓

游戏产业资深记者Dean Takahashi 最近在他的新书《Xbox 360大揭密》中透露了一个惊人的内 幕: 《GTA 3》 本是 Xbox 囊中之物. 但最后却由于微软的一次会议而中 途流产。

Takahashi 透露, 在微软内部有 一个被第三方软件开发商称为"星 之议会"的组织,该组织由J Allard (微软副总裁兼 Xbox 业务首席运营



官)领导,主 要成员都是 微软游戏部 门的高级负 责人,而该 组织的主要 任务就是审 核由第三方 软件商提供 的游戏并向微软高层推荐。也正是 这个"星之议会"封杀了Rockstar公 司的《GTA 3》、使得这款游戏登陆 Xbox 的计划破灭。

受此打击的 Rockstar 公司无奈 开始转投 SCE 门下并开始在 PS2 平 台上开发《GTA》系列作品,直到 最近, 微软费尽心机才再次争取到 该系列最新作《GTA 4》登陆 Xbox 360 的机会。然而在这段时间里, 《GTA》系列品牌已经与索尼的 PlayStation 结下了深刻的联系。

Takahashi 在文章中还说道: "在微软看来,《GTA》系列充满了 赤裸裸的犯罪和粗俗不堪入耳的语 言, 所有这一切都与微软的企业形 象不相符合, 因此象EA--样, 微软 理所当然地要极力避免与这类东西 扯上关系。" levelup 网友评论

评论3 还是老任的机子游戏比较干 净,难怪很多人都说 NGC 是给小孩子玩 的东西,呵呵。(by SEGA 最后的旗帜)

评论 1 《GTA》就一让你体验什么是流 氓的游戏,MS封的对,只可惜美国好这 口的人太多。(by 24 楼)

日本地区60GB版PS3售价将达到75390日元! 连带游戏软件可能至少需要8万日元以上!



索尼在前不久的 E3 发布会上公

布, 日本地区的 20GB 版售价为 59800

版PS3至少要准备8万日元, 这比日 版 Xbox 360 主机整整高出一倍 这

日元 (税后62790日元), 60GB版PS3

售价定为'开放价格'(零售商可以自

行调节售价), 因此具体的售价不明。

为 60GB 版 PS3 标出的价格是 75390

日元。北美市场的PS3 主机售价为

20GB 499美元, 60GB 599美元, 其

间相差 100 美元。而 75390 日元与

62790 日元相差 12600 日元, 合算为

126美元, 可以说这个范围内的价格

还是比较合理的。但是加上游戏软

件的费用, 日本玩家想要购买 60GB

个价格无疑是对玩家的购买力和品

近日. 日本知名购物网站乐天

牌忠实度的一个巨大考验。 levelun 网友评论

的优势的! (by 11 楼) 评论2 如果这种价格也算公道的话, 可能下一代游戏机就要过万了,谁希望将 来是这样的请举手 (by 58 楼)

评论 1 像模拟类的游戏,画面绝对是 一大卖点啊。还有强大的画面对塑造恐 怖游戏的气氛也是很重要的, 象《生化》 这类游戏就是最好的例子。PS3还是有它

索尼和微软都向玩家推荐 Wii 全新主机阵营 PSWii 和 Wii360 登场!

次世代主机大战的序幕刚刚拉 开,现在来探讨谁将会最终落败可 能还为时尚早。然而就在最近,索尼 和微软的两位高级负责人却不约而 同地预测任天堂的 Wii 将会成为最 后的赢家.

在上周四, 微软副总裁彼得 · 摩 尔在接受记者采访时曾公开预测: 消费者会选择两台次世代主机、任 天堂的 Wii 和微软的 Xbox 360。他 在接受采访时说道:"告诉我人们为 什么非要花600美元买一台PS3 ······ 相比之下, 我想玩家们会更愿意花 一台PS3的钱买两台次世代主机, 一 台 Xbox 360 和一台 Wii。

不知是巧合还是必然, SCE执行 副总裁菲尔·哈里森的意见与彼得· 摩尔可谓是不谋而合,他对GamePro

的记者表示: "我觉得彼得·摩尔的 有些话还是蛮有道理的, 我也认为 玩家在购买了索尼的PS3之后应该 还会选择任天堂的Wii。尽管我没有 亲自到Wii的展台去试玩, 但不得不 承认任天堂在游戏领域素来独树-帜且不乏精彩的创意。

与此同时, 在许多游戏网站的 论坛和留言板上也出现了所谓的 PSWii 阵营和 Wii360 阵营这两个前 所未有核心硬件玩家群体。然而无 论是代表业内人士的雏尔·哈里森 与彼得·摩尔也好,或是支持某种主 机和品牌的玩家群体也好,所有的 争论都可以推论出一个结果,那就 是任天堂的 Wii 将是许多玩家的选 择, 而 PS3 和 Xbox 360 则要争夺剩 下的那一个名额。



levelup 网友评论

评论 1 摩尔说的不无道理, 毕竟PS3的 钱可以同时买一台X360和一台Wii了,更 何况这两台主机上也都有不错的游戏, 索尼要小心了! (by 5楼)

评论2 我是很想加入另一个阵营: WiiPS3X360,可惜现在还没这个条件,只 好一步步来, 按我上面提到的顺序一台 台攻克! (by 35楼)

《WE》系列游戏年间销量突破 700 万! 德国世界杯成为游戏热销的

Konami 公司 17 日发表,超人气 足球游戏《WE》系列在2006年3月 期(05年3月-06年3月)的全球贩 卖数量突破700万套。由于德国世界 杯的影响使得《WE》系列在欧洲地 区的销售大幅提高,比预计的数量 高出30%。

《WE》系列自1995年发售以来 至今已经推出第10部作品。系列获 得了世界众多的联 赛以及协会的授 权,众多世界球星 以实名登场。2006 年3月期的《WE》 系列软件贩卖数量 为708万套,比前



一财年的580万套高出128万套创下 近几年的最高记录。

levelum 网友评论

评论 1 在欧洲、《WE》绝对是可以左右 主机销量的大作之一, 今年有世界杯保 证,希望能卖到800W (by 实况天尊)

评论2 还是喜欢9代、10代有赶工之 嫌,不过还是期待一下次世代上的《WE》 续作。(by 10楼)

SCEA 官方正式确认 PS3 网络游戏服务免费! 微软 Xbox Live 可能面临严峻挑战

索尼在前不久的E3发布会上宣 布PS3网络服务将完全免费,但平井 一夫会上并没有提到网络游戏是否 会以基本服务的方式提供, 因此外 界普遍猜测 PS3 的网络游戏部分应 该是需要收费的。现在, SCEA 官方 公开表示, PS3的网络游戏部分同样 是免费的。

昨天早上, SCE美国分社公共关 系部负责人就此事接受了记者的采 访, 他表示 "PS3的网络服务包括网

络游戏都是免费的。"众所周知。 Xbox Live的网络游戏服务是只对银 级以上的会员开放的(金级会员需 要付费使用),与之相比, PS3的完 全免费网络服务可说是与Xbox Live 唯一的区别所在,同时也是对Xbox Live 的一大挑战。

需要指出的是, 免费服务并不 包括所有的网络游戏。某些特定的 多人连线网络游戏还是要付费的。

levelun 网友评论

评论1 不是所有游戏免费,什么意 思? 就是说除了极少一部分游戏外, 大 部分第三方的游戏基本要付费,象《怪物 猎人》这种游戏,索尼肯免费人家Capcom 还不肯哪! (by 32 楼)

评论2 这难道不是好消息吗! 要知道 Xbox Live银会员免费但只能下载试玩版 游戏和预告片! 网络对战也要收费的! PS3网络免费对玩家绝对是个天大的好消 息。(by 26楼)

任天堂注册《塞尔达传说 梦幻的砂石计》商标可能作为《塞尔达传说 幻影沙漏》的日版名称公布?

任天堂公司的人气游戏《塞尔达传说》系列最新作《塞尔达传说》系列最新作《塞尔达传说》 幻影沙漏(The Legend of Zelda Phantom Hourglass)》(NDS)已经发表,但日版的正式名称尚未公开。

近日从日本特许查询网站"特许电子图书馆"查询到,

任天堂于2006年3月27日提交了《ゼルダの传说 梦幻の砂石计 (塞尔达传说 梦幻的砂石计)》的商标申请,从字面的意思来看《ゼルダの传说



梦幻の砂石计》很可能就是《塞尔达 传说 幻影沙漏(The Legend of Zelda Phantom Hourglass) 》的日版名称。

levelup 网友评论

评论 1 看过《幻影沙漏》的影像,游戏真是太强了,不过个人感觉还是"梦幻砂石计"这个名字听着比较有味道。(by 14楼)

评论2 看来《塞尔达》降临的日子临近了,啥都别说了,如此神作岂有不在第一时间入手的道理。(by 13楼)

Wii 游戏价格达到 59.99 美元? 美国购物网站公布《含光公主》预售价格

美国大型购物网站ebgames.com 开始了对《塞尔达传说:含光公主》 的预购。

根据 ebgames.com 所给出的价格《塞尔达传说:含光公主》的NGC版售价为 49.99 美元、Wii 版为 59.99 美元,Wii 版为 50.500 版比NGC版高 10 美元。

评论 1 《墨尔达传说》绝对值这价, 其他的游戏应该看成本吧, 现在说这些都还早, 等老任公布吧。(by 5 楼)

另外, ebgames.com所给出的其它多款 Wii 游戏的售价也是 59.99 美元。

ebgames表示,目前的预订价格 只是预测,任天堂现在也并未正式 公开Wii游戏软件的售价,因此还不 清楚Wii 软件价格究竟会有多高。

levelup 网友评论

评论2 这只是商店的猜测而已,并不 代表老任会放弃自己一贯的低价路线, 本来Wii就不是一台允许其走高价路线的 机器啊! (by 37楼)

《FFXIII》系列第4部作品即将公布? 业界 Square Enix注册全新《最终幻想》商

根据来自美国方面的消息,Square Enix公司在美国商标专利局又注册了一个《最终幻想》系列的新商标,这个名为《FINAL FANTASY HAERESIS XIII》的商标是继《Final Fantasy XIII》、《Final Fantasy Versus XIII》和《Final Fantasy Agito XIII》之后注册的第4个《FFXIII》系列商标。

据悉,这很有可能是Square Enix 公司之前公布的 "Fabula Nova Crystallis" 计划的另一部作品,但由 于目前官方还没有确认这个名称的 游戏,因此有关该作品的详细信息依然不得而知。然而在 Square Enix公司的官方网站上,有一段话引起了我们的注意,原文是"这三款游戏(指已经公布的三款《FFXIII》作品)仅仅是 'Fabula Nova Crystallis'进化的开端,更多的内容将在不久以后陆续发表。"根据这段话来看,Square Enix推出《FFXIII》第4部作品的可能性还是相当大的。《最终幻想》的神话将会如何流传下去,让我们一起期待。

levelun 网友评论

评论 1 对于已经量产化的《FF》基本已 经没感觉了,当年那种千呼万唤始出来 的兴奋现在已经荡然无存! (by 16 楼) 评论 2 其实好不好玩全看个人爱好, 《FF》每次出新作游戏论坛都是人山人海的讨论,反之,一些游戏专区连个人影都没见一个,受不受欢迎不是嘴巴说的,事实就证明了。(by 29楼)

《FF VII》重制版 2007 年推出? 《NIGHT》、《极品飞车》新作不久后公布?

新一期的美国电玩杂志 《Electronic Gaming Monthly (EGM)》 又按惯例在传闻栏中刊登了下面几 删传记

- · 2007 年《Final Fantasy VII》的重 制版将会在 PS3 上发售。
- ·《NIGHT》的续作将会推出,对应机种不明。
- ·全新的《极品飞车》将会推出。
- ·《VR站警》将会在Wii上登场。

又一次听到《最终幻想 VII》重制版的消息,但是当初制作《最终幻想 VII》PS3 演示影像小组已经投入《最终幻想 XIII》的制作,因此预计《最终幻想 VII》重制版近期公布的可能性不大。

levelun 网友评论

News

新闻简相

evelin

评论 1 全都是非常激动人心的消息啊!《FF7》复刻已经传了很久了,而且,《NIGHTS》终于要出续集了!(by 1楼)

小岛秀夫:《终极地带3》将 会登陆 PS3 或 Xbox 360

IGN 网站 PlayStation 专版主编 Jeremy Dunham 近日在IGN 的博客中 刊载了他在E3 2006中对小岛秀夫的 访谈,并询问了他关于《终极地带 Zone of the Enders》系列新作的消息。

小岛秀夫表示:"我很想制作《终极地带 3》,但是目前正忙于制作《MGS 4》,为此我必须集中全部精力。"关于这款游戏将在哪款主机推出的问题,小岛回答说:"或许是PS3、或许是Xbox 360。"

《光环3》网络连机部分开始测试

近日,根据来自Bungie官方网站的消息透露,《光环3》的开发工作进展十分顺利,而且开发小组成员已经开始对游戏的多人连线部分进行日常测试了。据悉,Bungie开发小组的成员现在每天的一项日常工作就是测试《光环3》的多人对战游戏部分。游戏的画面效果看起来十分出色,但开发人员表示,目前许多纹理和特效都还需要进一步的加工,因此游戏的最终形态将十分惊人,绝对值得广大玩家期待。

《Jump 明星大乱斗》最新作今冬发售!



近日有消息 显示,NDS游戏 《Jump 明星大乱 斗》的最新作即 将推出。《Jump明 星大乱斗明星大 乱斗》是起用包

括《龙珠》、《幽游白书》、《篮球飞 人》、《海贼王》、《火影忍者》等新老 共27 款知名漫画中 150 多名角色的 动作对战游戏。

据悉、《Jump 明星大乱斗》的最新作预定于今冬发售,目前日本《少年跳跃》杂志正在进行读者调查,其中有一项问道"喜欢的任天堂游戏角色有哪些",或许在新作中将会有任天堂的人气游戏角色加盟。

《来吧!动物之森》动画电 影年末公映!

任天堂公司于宣布, NDS人气游戏《来吧!动物之森》将改编成电影,并预定于2006年12月公映。

目前,电影版方面官方只透露 了将于今年12月在日本全国东宝系 影院放映, 从公开的图片来看, 可以确定是一部动画作品。

Xbox 360 不会降价

微软官方近日表示,目前还没有关于Xbox 360 的降价计划,尽管索尼已经确认将在今年11 月推出PS3,但微软现在并不打算对Xbox 360 进行任何价格上的调整。

微软欧洲分公司的官方发言人 Chris Lewis 针对最近有关 Xbox 360 将降价 100 美元的传言作出了回应, "微软目前没有任何价格调整计划, 我们不想通过降价来促使消费者购 买附加HD-DVD播放器的 Xbox 360, 我们想留给消费者充分的选择空间, 因此现在没有调整价格的必要。"

《勇敢的故事》3 款游戏作品同日发售!

宮部みゆき的动画电影《勇敢的故事》预定于7月8日正式公映, SCEJ公司和 _____

NBGI公司宣布, 根据《勇敢的故 事》改编的游戏 作品预定于电



影公映的两天前即7 月6日发售。

《勇敢的故事》3 部游戏作品分别是由 SECJ制作的《勇敢的

故事 渡的冒险》(PS2)、《勇敢的故事 新的旅行者》(PSP)和NBGI公司制作的《勇敢的故事》(NDS)组成的。

《洛克人》绝缘 PS3, 登陆 Wii 的可能性很大!

Capcom公司的稻船敬二日前接 受了媒体采访,采访中他透露人气 动作游戏《洛克人》系列最新作登陆 任天堂 Wii 的可能性将会很大。

在采访中,当记者问到'是否有计划将《洛克人》系列在Wii或PS3主机上推出'时,稻船敬二回答:"我想《洛克人》系列不会在PS3上发售,这是由于价格的限制。由于PS3主机太贵,因此购买PS3的玩家中的《洛克人》FANS只占一小部分。对于Wii我想还是有可能的,虽然目前还没有Wii平台的《洛克人》作品计划,但在Wii平台上玩到《洛克人》系列的可能性很高。"





▲现场影像中给人印象最为深刻的便是在远处接连爆炸的场景中急速飞驰的列车。远处阴暗的天空中倒吊着的 奇异建筑物和悬浮在空中的轨道充分说明了《FF XIII》世界的文明程度,但却给人以莫名的压抑感。 正像游戏总监鸟山求所说、《FF XIII》的世界是"由水晶所引导,魔法与科技相融合、进化的未来世界",这里不仅有奇异建筑、高速列车、悬浮汽车、飞空艇等文明高度发达后的产物,还存在有着奇异动植物的生机盎然的自然生态环境。SE的丰富的制作经验和技术与PS3主机强大机能的结合,将创造出前所未有的、真实的《FF》世界。



▲悬浮在有着高低差的车道上滑行的汽车,现代汽车所使用的 轮胎被车体前方两个尖状零件所取代,使人不禁联想到电影中 常常出现的未来世界的景象。



▲在《FF XIII》的世界中将会有各种各样的机械兵器登场,画面 中追赶着列车的神秘飞行器便是其中之一。浑身向处喷射着白色 的蒸汽,或许正是动力来源。虽然不知道它追赶列车的目的是什 么,但必然是和列车中的女主人公有关。





有 作速报

从目前的情报来看,《FF XIII》的将采用前作未有的新战斗系统,使得战斗非常流畅。有如动作游戏一般的快速攻击以及与多达10名敌人同时战斗,使人真实地感受到次世代游戏所带来的冲击。目前可以确认的攻击手段有近距离的剑攻击、远距离的枪攻击、魔法以及格斗技,除此之外还会不会有其它的攻击方式出现呢。请关注今后的续报。





武器

主人公所使用的武器与《FF VIII》中斯考尔的武器类似,是可以对远、近目标进行攻击的两用型武器,不同的是本作主人公的武器可以进行剑、枪两种形态的变换,近战使用剑进行连续攻击,对于远处的敌人则使用枪进行射击。而令人关注的是武器的变形方法,我们在

战斗画面左下方的指令菜单的多个指令中看到了"ATTACK"和"SHOOT"两种战斗指令,正是这两种指令决定了武器的形态变换,那么除此之外武器会不会随着目标的距离变化而自动进行形态的变换并攻击呢?我们只能在今后公开的情报中寻找答案。

魔法



通过解的原法是所作品的原法是所不可能是一种的,不可能是一种的,不可能是一种的,不可能是一种的,不可能是一种的,不可能是一种的,不可能是一种的。 对于一种的,不可能是一种的,不可能是一种的,不可能是一种的,不可能是一种的,不可能是一种的,不可能是一种的,不可能是一种的,不可能是一种的,不可能是一种的,可能是一种,可能是一种的,可能是一种的,可能是一种,可能是一种,可能是一种的,可能是一种,可能是可能是一种,可能是可能是可能是一种,可能是可能是一种,可能是一种,可能是可能是一种,可能是可能是一种,可能是可能是一种,可能是可能是一种,可能是可能是一

不明,但在指令栏中依然有火、冰、雷等魔法可以选择。然而我们并未在战斗画面中发现MP值的存在,但另一种名为 "ATB COST" 的数值引起了我们的注意。在本作中无论是普通攻击还是魔法攻击都要通过耗费 "ATB COST" 来完成,虽然 "ATB COST" 的详情尚未公开,但显然这是根据之前作品中出现的 "ATB 系统" 演化而来的。



▲在火魔法发动的画面中可以看到"CHAIN"的字样,这与前作《FF XII》中连续 消灭同种族敌人所出现的"XX CHAIN"的表示相同,或许在《FF XIII》中表示的是连 续击倒敌人的数量。

格斗技?

这是在公开的影像中出现的攻击动作,主人公使用扫堂腿瞬间将周围的 多名敌人击倒,这究竟是单纯作为出展影像而制作的攻击动作还是游戏中实 际可以使用格斗技进行攻击呢?



FF 系列回顾,过去的战斗 PARTY 是几人?

作品 人数	作品 人数	作品 人数	
FF I 4人	FF V 4人	FF IX 4人	
FF II 4人	FF VI 4人	FF X 3人	
FFIII 4人	FF VII 3人	FF XI 6人	
FF IV 5人	FF Viii 3人	FF XII 3人	





在公开的《FF XIII》的战斗画面中出现了多个陌生的指令和指示窗,下 面我们就逐一对其进行解析,希望能够从中初步了解《FF XIII》的全新战 斗系统。

位置表示雷达



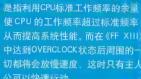
在战斗画画的左上方的地图中。 点)的位置。而圆点外围的大圆环表 示已经锁定的攻击目标,普通攻击的 话目标为敌单体,大范围的魔法攻击 锁定的则是多名敌人,对于战斗时视 点不断变化的《F XIII》来说,雷达



OVERCLOCK

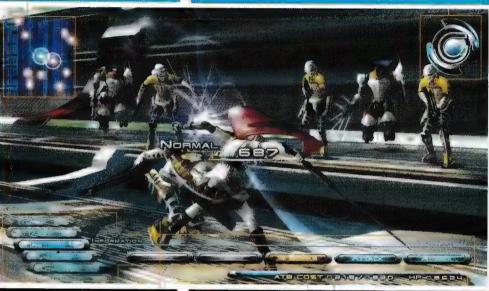
能量槽,槽中央的数值随着战斗发生 从而提高系统性能。而在《FF XIII》 变化, 当满足一定的数值或者是特定 中达到OVERCLOCK状态后周围的-条件时就会进入 "OVERCLOCK" 状态。切都将会放慢速度,这时只有主人 OVERCLOCK 是电脑专用词——超频,公可以快速行动。





指令选择菜单

画面左下方以纵向滚 动的形式显示着指令菜单 其中有攻击、射击、防御、 **达有用建筑的**企业中国出 BERRY TO DE M 游戏中玩家可以一 性选择多个指令、被选中 的指令会暂时并列显示在 滚动指令菜单右侧的5个 指令框中。等待角色将其 一实行。在指令菜单中 我们看到了两个陌生的选 项"V STRIKE"和"AERIAL" "V STRIKE" 是可以将敌一 体击向空中的技能



丰富的视点



TTOURSENANTH WOODDOOLSANDERS 最佳角度目前还不得而知。

基本数值槽



FF 系列回顾:系列的象征所在

《FF》系列的最初几作完全是围绕着水晶展 在。作为人们所寻求的力量、作为变更职业的必 要工具。作为保存记录的道具……水晶在不同的 作品中有着不同的作用。"由水晶所引导,魔法与 科技相融合,进化的未来世界"的设定也在暗示 支动态// 新属早村性从巴八平古族开。





无数的北阜的他开火

从城市的外景来看,本作似乎 是发生在现代。另外从右下角楼顶 的广告排上面的4个字似乎是汉字, 也许《FF Versus XIII》的世界就是 现代的日本。难道这个先进发达的

城市中存在剑与魔法吗? 在天空苍 芒的月亮粗略一看还真像是实物, 但整个城市的气氛还是给人带来一 种幻想般的感觉。



分了用企里求的主人公。



美妻的士兵

有一群敌方的士兵面对着主人公开始进行射击,说明了主人公拥有着强大的实力。 士兵们穿着一身铁制的铠甲,从他们穿的防具中是想想不到,他们是现代社会的人。而 且他们使用火器,也说明了这些士兵并不是这个国家的人。因为主人公的国家是一个剑

子弹对主人公毫无作用

虽然无数的子弹向主人公开去, 但是到了主人公身边的 子弹全部被弹开。因为主人公召唤出11把不同的武器来保护 自己的身体。这11把武器当中除了剑以外还有斧子、铁槌、弩、 长枪等各种武器。在这些武器当中似乎也能看到有些眼熟的 武器。本作的动作性比较强, 难道主人公根据情况可以分开 使用这11把武器吗?



TEXT BY XUN

NDS RPG Square Enix/日版/1人/售价未定 2006.接售预定

经过 16 年的岁月,曾经的名作 RPG 终于决定在 NDS 平台上复活!游戏以世界的光源——"水晶" 与被水晶选中的 4 名勇者为中心。本作《FF III》就是描述了这 4 名勇者的冒险故事。下面就一起回顾 一下本作的故事序章,还有最新公布的影像、召唤兽以及职业。

Prilogue

位于乌鲁村庄附近的祭坛之洞 窟。这里曾经是拜风之水晶的祭 坛,但是由于受到大地震的影响。 沉没在地下。在原创版中4名主人

公是纯好奇,来到祭坛之洞窟探 险。结果被风之水晶传授了风之水 晶的称号。那么NDS版的片头剧情 会有什么样的变化呢?

松深处的 BOSS-



统治前尔梅尼亚山脉一带的城堡









「サラ姫様が! まさからしたさらわれたのではね。

> 。萨斯恩丁家的 沙拉公主究竟何处?

> > 被背诅咒的城堡

pan dinak tan Paneninena E #41-341-

まさか穴があいてたなんて…」

▲ FC 版是一开始就 4 个人一起行动,但是本作中只

まいつたな



最早的FC版是90年4月发售的。 由于机能的限制。当时是无法在游 戏中表现出精彩的影像效果。而到 了NDS版,本作终于实现了高画质的 影像效果。目前公开的影像中有4名 主人公探险迷宫的场景和乘坐陆行 鸟奔跑草原的场面。









召唤魔法







召唤师使用叫做 'ヒートラ"的魔法 就可以召唤出伊夫 里特, 如果是白魔 导师使用该魔法就 能给我方全体回复 体力,黑魔导师的 话就给敌方全体造 成伤害。 火焰之化身

职业系统

系列传统的职业系统其实也是 从本作《FFIII》开始出现的。随着剧 情发展,可以转职的职业数量多达 22种, 玩家可以给4名角色自由决定 职业。而且有时候还会出现必须使 用特定的职业才能完成的剧情、所 以职业系统对于本作来说是一个必 不可少的系统。此外在职业系统中 引起玩家话题的是初期的默认职业 "洋葱战士"。虽然是最弱的职业,但 是在游戏后期获得洋葱装备成为最 强的职业。本次的NDS版会加入一些 全新的技能,会进一步突出职业的 特性,同时职业之间的平衡性也会 变得更好。另外虽然没有公布,但也 可以期待 一下新加入的武器等等。



▲ 虽然是同样等级,但不同职业之间的 能力会有很大的变化。

龙 骑士

曾经骑在龙背上战斗的传说中的职业 拥有很高的弹跳力。主要使用枪来进行战 斗。代表龙骑士的特技"ジャンプ",可以 跳出战斗画面外,下一回合给敌人造成2倍 的伤害。而且在跳跃的过程中龙骑士不会 受敌人的任何攻击。



龙骑士的跳跃技能非



技能就是…

力量不高,但是速度是所有职 业中数一数二的。另外盗贼拥有两 种技能,一种是可以从敌人的身上 偷取道具,另一种是几乎100%从战 斗中逃跑的 "とんずら"。如果队伍 遇到强力的敌人,或者敌人身上带 有稀有道具, 那就是盗贼发挥真正 实力的好机会。



■可以从特定的敌人身上偷 盗稀有道具,给玩家带来意 外的惊喜。

较另类的职业。学者 的主要武器是书、词 典等书籍,这些书籍 都具有各种属性。学 者可以识破敌人的 弱点,还可以调查敌 人的HP、MP 以及各 种能力。如果遇到从 未见过的敌人,那么 学者就能发挥他真 正实力了。此外FC版 还存在与学者有密 切关系的剧情。

以强悍的肉体和 重厚的铠甲去保护同 伴的可靠职业。由于 拥有很高的力量和体 力, 所以游戏的中后 期能够担任队伍的主 力。如果队伍中有濒 死状态的同伴, 骑士 会主动替该同伴受 伤。此外骑士还可以 使用低级的白魔法, 是从各方面都值得依 靠的职业。





神罗年轻的战士 扎克斯

神罗公司佣兵部队的 一员, 性格开朗热情, 对 任何人都可以敞开心扉坦 诚相待、是克劳德的好 友, 也是与萨菲罗斯有着 颇深因缘的人。扎克斯与 他们相识相知的全过程都 将在本作中重现。

扎克斯的搭档

安吉尔

的战士,同时也是扎克

斯的前辈。他似乎不止

是在作战技术上同时也

在思想方面给予扎克斯

指导和帮助。

与扎克斯一同行动

被称为英雄的战士 萨菲罗斯

极少数拥有"1ST" 称号的战士之一, 使用 形状独特的华丽长剑的 萨菲罗斯,在得知自己 的身世后开始憎恨人类 乃至整个行星。他对于 扎克斯来说可谓是亦敌 亦友, 玩家可以在游戏 中深刻体会到他内心的 变化及感情的波动。

沉著冷静的

神罗公司下属组织塔 克斯的一员,对于高层的 命令向来一丝不苟地执行。 即便是对行动本身抱有疑 问也从不会产生犹豫。

被重重迷雾包围的神秘人物 ? ? ?

真实身份依然不明的 神秘男子。从他的人物设 定图来看,似乎与在《地 狱犬的挽歌》中登场人物 的风格比较相似。而他的 装束也与扎克斯和萨菲罗 斯等人一致, 因此他很可 能也是一名神罗的战士。

学验的神罗士兵 克劳德

一直梦想着能有朝 ·日成为战士的克劳德, 是一名神罗公司的普通 士兵,仍显稚嫩的脸上依 然透着一股坚强的气息。

种罗公司的"战士"

3.40 無財 从为获得了与大力量的建罗公司的雇佣兵的统脉。由于接受魔光照察其套 上的标题目 国先开举所有人都整成为确定 而是根据个人的实力不同被分支》 直行和知道 (III sa) 的主人の支持他只是

TEXT BY 六段音速

核心危机 最终幻想VII

Crisis Core Final Fantasy VII

PSP A·RPG Square Enix/日版/人数未定/售价未定

未 玩家年龄 定

《FF》玩家、特别是《FF VII》的老玩家们期待已久的《核心危机 FF VII》终于要登陆PSP平台了,作为"FF VII系列计划"的最后一部作品的本 作在时代背景方面也是最早的一个。而本作的主人公正是担当《FF VII》人 设的野村哲也笔下的扎克斯,当然,克劳德和萨菲罗斯等玩家们熟悉的 人物也将在游戏中登场,男子汉们的冒险故事由此拉开序幕。



越川







▲扎克斯: 我是神罗的战士



身为巨型企业神罗公司成士的利克斯。在 《FF III》中是以克劳德回忆中已经逝世的人的 身份出现的,而在本作中,所有的故事都将以 他为中心展开,因此,从某种意义上讲,本作 是以礼克斯的极有来追忆《FF III》上事音经人 物和故事背景以发世界观的作品。

▲巴哈姆特也将在本作中登场,但目前还不知道是什么人,出于什么目的将它召唤出来,但,扎克斯与它的一场恶战将在所难免。



▲如雪花一般漫天飘舞的羽毛,安吉尔复杂的眼神和无助的呼喊,看来他所面临的烦恼和纠葛应该也是故事的重要组成部分之一。







▲塔克斯与战士尽管平时的工作各不相同,但也有共同执行任务的时候,而本作中玩家 将有机会与曾一起执行任务。







▲作为战士来讲,安吉尔应该是扎克斯和萨菲罗斯的前辈,而且从萨菲罗斯的口气来看,两人的关系似乎很好(萨菲罗斯·在那之后,我就一直被安吉尔说教),





▲城市中仅存的一片拥有温 暖阳光的净土,爱丽丝就是在 这里培育花卉的。



被心危机 最终幻想VI



今年的五·国际劳动节, levelup 发起"五·有奖征文"活动。很多 网友朋友都写来文章支持网站活动。在此首先对所有积极参加本活动的网 友朋友表示感谢。

经过筛选,有不少优秀的文章脱颖而出,有兴趣的读者可以到http://www.levelup.cn/article/html/news/sj/2006-05/17164305.htm 去看看。这里为大家精选了两篇、分别是"我爱神神"的《久违的感觉,因"你"而回来……》和"sunfish0907"的《寰宇哦死哦死应援发展股份有限公司简介》。前者是对《汪达与巨像》的评论,感人之词跃然纸上;后者是悉稿文学,体现了作者的鬼才思维。希望这两篇文章大家能够喜欢。

对了, 忘记说最重要的事情了。征文活动的奖品, 是大家期待以久的, 号称今年最流行的, 让所有人望服欲穿的, 让你的生活天天 levelup 的.....(读者群 有完没完?)新款levelup E應T-SHIRT。哈哈哈哈... (被众小编拖下去)

《汪达与巨像》—— 它,有着一个很平凡的名字,却带给人巨大的震撼

《汪达与巨像》的前作《ICO》,是本人PS2上第一个打通的游戏。当时它可以让刚购入PS2时的我将垂涎欲滴已久的《真.三国无双2》完全放在一边。当听完结尾曲《You were there》时,我竟然很长一段时间处于对外事浑然不知的状态……

自从那时,我就一直盼望着它的续作,直到去年,《汪达与巨像》终于千呼万唤始出来……不夸张地说,当我将《汪达与巨像》第一次放入碟仓时,我的手是颤抖的,我的心也跳个不停,我好担心我期盼多年的它不能带给我当年的那份感动……

寂静的夜,一只雄鹰划过长空,峭壁与河流, 嫩草与天空,朦朦细雨中,少年骑着爱马穿梭于山林之中。眼前是一座宏伟的貌似饱经风雨的古老祠堂。古老祠堂的中心部,正中一座石台,两边矗立着巨大的雕像。少年跳下马,轻轻抱下马上的人放在石台上,揭掉盖在身上的布,一个女孩显现在眼前。女孩双眼紧闭,好象没有任何知觉……少年呆呆地看着女孩,眼神里流露出无限的悲伤……

片头的这一切一切,当我听到那清脆的鸟叫,当我看到那嫩绿的青草和蔚蓝的天空,以及汪达凝望爱人时那悲伤的眼神……那份久违的感动,还在……





骑着爱马,我没有立刻去找第一个巨像,而是在这大自然中尽情地奔驰。享受着阳光蓝天,追逐着鸟儿,心情也跟着豁然开朗。久居喧嚣城市的烦乱感觉在此刻都随之烟消云散了,仿佛身处雨后的晴天,呼吸着搀杂微微泥土芳香的清新空气……

当面对巨像时,那巨大的"生物"带来的压 迫感,那震天撼地的磅礴气势,也是无作品能出 其右的。而面对着眼前似乎不可能击倒的巨像, 显得微不足道的汪达还是毫无畏惧地提着剑冲上 前去。尽管一次次从那庞大的身躯上被甩到地 上,尽管一次次被黑暗所侵蚀,但为了心爱的女 孩,他始终不曾放弃信念……

什么才是真正的震撼?体验过与巨像的战斗就会了解。当巨像从你身边走过,大地会为之震动,巨大的身影挡住了头顶的天空,黑暗笼罩着一切,恐惧感油然而生。而当爬到巨像身上时,惊险的场面配合音乐的骤变,心都会紧张得提到嗓子眼。最后,当那庞然大物倒下去时,伴随背景类似教堂唱诗班似的女声哼唱,此时能够形容的词语只有——悲壮……在与第13只巨像对战时,这种震撼和悲壮到达了高峰。黄沙漫天的天空。盘旋着一只孤独的飞龙,而它却并不会主动攻击汪达。但是为了让女孩醒来,还是不得不对它痛下杀手……当它不再翱翔,当它安静地躺在那片沙漠,我好象觉得自己是一个刽子手,在毁坏这片大陆的安宁祥和……

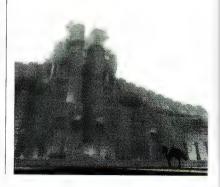
在这片大陆上,另外一种感觉渐入人心,那就是孤独……—片广无边际的禁忌之地,除了天空翱翔的几只雄鹰便再无人烟。而偶尔传来的几声鸟叫也因此显得孤独而悲伤……当游戏进行到

第3个巨像时,骑着爱马踱步在那烟雾缭绕的湖 边,深不见底的湖水,让人恐惧而不敢深入…… 更是将这种孤独感上升到了极致……

当游戏进行到最后,无限的勇气和巨大的牺牲换来的却是那凄美忧伤无比的结局:自己付出的一切努力只是被那邪恶的魔鬼所利用,而自己也被黑暗彻底侵蚀而即将失去意识。但没有关系,只要她可以醒来,只要让我看到她醒来,一切就都有价值……冰冷的剑穿过了汪达的胸膛,他艰难地走向女孩,但眼前的一切已经渐渐磨,朝空的巨大力量也在一步一步将他拉拉而平静,所幸她没有受到这一切的骚扰……汪达的力气已经渐渐消失了,他累了。看了最后一眼已经离自己越来越远的爱人,手,终于放开了……阳光还是那么和煦,天空还是那么蔚蓝,古老的祠堂依旧屹立在那里,这片禁忌之地,也许再也不会有人踏上……

相比《ICO》、《汪达》多了份异常的凄美;而悲剧,往往更能打动人心。对于《汪达》的游戏性我不想多说,相对于"玩",我更愿意说我在"欣赏"它。打法的研究对于这款游戏显得不是那么意义重大,它是一个"艺术品",感受它所带来的诸多感动远比打法要重要得多。

清新,震撼,悲壮,勇气,孤独,忧伤,感动……一份份久违的感觉,因"你"而回来……





各位先生太太:

大家好! 请先允许我自我介绍一下——我是哦死哦死应援团的团长百目鬼魁! 请大家多关照!

也许有的人第一次听说本公司,对我们公司 还不是很熟悉,下面我就对我公司的情况做一下 具体介绍:

公司名称: ,

寰宇哦死哦死应援发展股份有限公司。

公司人员组成:

团长 1 人 副团长 2 人 碎催 4 人 见习队员 1 人

见习队员 1人 音像师 1人 摄像师 1人



公司经营对象:不分男女,不分老幼(本公司对应援动物和灵魂也有一定经验,不过要收取额外费用,具体价钱面谈)

应援种类:

- 1.应援上门,就是指您提供给本公司您家或 您需要的地址,我们带人过去上门应援;
- 2.贴身应援,就是全程服务,您走到哪我们就应援到哪(路程为1.6元每公里前5公里免费);
- 3. 隐匿应援,如果您不希望看见我,或有什么不希望我们看见的您可以选择此项服务,我们将在暗地里为您应援,效果不会打折的

除了以上的3种应援您还可以根据您的具体 情况选择应援的强度(以下是从弱到强的排序, 当然收费的金额也是随之上涨的)

- 1. 气轻的应援 2. 果敢的应援
- 3. 激烈的应援 4. 华丽的应援

• 友情提示:现在人手不多、客户需求量较大、为了 避免給您带来不必要的麻烦,如果您需要华丽的应援那么 您需要提前 3 天給本公司預約。

公司口号: 应援尚未成功,同志仍须努力! 公司荣誉: 曾被评为 2005 年消费者信得过 单位

在著名生活消费杂志 UCG 去年最有创意公司评选中被评为第一名。

在2005年"窝囊废晚报"举行的《我最喜爱的单位》读者调查中荣获第二名。

在2005年"水碧"音乐年度大赛上在"不着 边际"奖项里我们获得了音乐最佳贡献奖。

朋友,您还在为您的胆小懦弱而苦恼么?您还在为您的不自信而痛苦么?那么请告诉我们,我们将替您排忧替您解难,应援团是您不二的选择!我们有着一流高素质的应援队员(队员的学历都已达到高中毕业),我们有着一流的音像师,他会根据您的具体情况做出最准确的反应,选择最适合的音乐,让您信心十足!同时我们还有一流的摄像师,他会将您的热血英姿留为永恒的纪念!

在应援方面我们有着丰富的经验,通过我们的应援让失去信心的高中学生重拾信心,考上了大学,通过我们的应援让本不自信的警察保卫了社会的安宁;通过我们的应援让即将倒闭的店铺重新开张;通过我们的应援让有情人终成眷属...并且我们还在埃及和天堂有办事处,我们曾接受埃及女王的邀请出国应援,曾接到过天使的电话,为灵魂应援。在应援方面我们是最强的!

在收费方面我们童叟无欺,公平合理,力争最低!现在为迎接公司成立一周年,还将举行。折优

惠活动,每天都有3个免费应援的名额,具体参加 形式将在今后发布。届时您还将与3位美女合影 留念哦。

当然也有失败的时候,如果马失前蹄那么我 们将对您进行再应援(免收费用),直到应援成 功!这是我们的承诺!

朋友,您还在犹豫什么?拿起手中的电话, 找回热血自信的您就在今天!让懦弱和胆怯见鬼 去吧!!

公司电话: 0987—2139829XX (请邻居李大妈叫一声,就说找百目鬼魁有业务)或发短信"偶挨打+1080"到1978,联通的用户请发"偶挨打+1090"到1987,同时还能参加我们的短信抽奖活动!

长: 百目鬼魁 敬上







虽然只看过以前四作的动画, 但是 对干汶次的《再诞》的素质不得不佩服。 游戏的战斗模式有了更彻底的变化。 ARPG的战斗方式给人一种《传说系列》的 咸尚 画面流畅 基本没有丝毫的拖慢现 象, 优秀的音乐和大牌声优们的倾情演出 使得游戏在感官刺激上更上一层楼。 总之 本作十分值得任何一个喜欢RPG的玩家去 尝试, 要说对本作的不满, 那就只有等待 第二章的时间了。

可以说《,hack//,GU》是一款针对 系列 FANS 的作品! 虽然故事设定在前个 系列的7年之后,但如果玩家事先没看过 整个系列,一定会对里面的专有名词莫名 其妙 没有一点钻研精神很难弄清楚它究 棄要讲什么。除去世界观设定外、《G.U.》 的系统设计得十分容易上手,操作手感也 比较好, 不过本系列分为三部曲发售, 本 作还有许多未开放的系统 所以急慢的玩 家玩之前可得考虑清楚。



反方喷 楼上的大叔一定是脑子烧糊 涂了吧? 当然不可否认, 游戏中的谜题设 计确实不错。可是前提是你要忍受不符合 时代标准的画面 垃圾船的战斗系统 濁 天飞舞的BUG把游戏进行下去。什么?由 干帖图错误人物卡到场景的栏杆里了?那 只是小菜。战斗时您的人物会走进没有帖 图的小黑屋永不超生,被干掉的敌人漂浮 在空中不停抽搐……天那, 如果你真的是 有时间,去玩玩爱克斯男人吧,听说不错。

chakeznik

游戏没错是终于原著 但是就是因 为这样所以迷题难度比较高,而且PS2版 的画面就真的不敢过于强求,9章的剧情 并不长 但是游戏迷题难度高,如果没有 攻略帮助或者看讨小说是比较难在短时间 内完成的。但是只要完成一次,就没有任 何耐玩性可言。游戏的开场动画和背景音 乐是值得赞扬的地方! 特别是 OST 方面 Hans Zimmer 把小说那种神秘惊险的气氛 完全体现了出来!推荐大家找来听听。



游戏上市在电影之前,好让战警饭 们先过把游戏痲再慢慢品位电影所带来的 魅力, 在游戏中, 共能使用3名不同的角 色来战斗, 这3名角色都拥有着不同的超 能力,游戏的画面很好,充分体现出了"未 来"这2个字,但另人遗憾的是,游戏的 流程很短,这样让玩家们还沉醉于未来之 中时, 却不知不觉的过关了, 并且操作感 很差 汶几点是这款游戏的唯一缺点 但 对于战警饭们,这款游戏还是必玩之作。

改编过来的《X 战警3》将与电影版 的同期发售 以电影的剧情为线索。本作 的系统与前作类似,每位角色只要完成自 己的任务就可以用得来的点数强化角色的 能力。画面上的表现算看得去, 动作方面 硬直。每一关的流程超短, 总在同一个地 方循环的杀敌,第一次试玩会有创新的感 觉, 玩久了会觉得乏味。而本作也有360 版本的,有条件的玩家不妨试下。你会觉 得与PS2 版本的游戏性是无法相比的!



本次微软在E3展上提供了Capcom首 款 X360 大作,《失落的星球》的试玩版, 并也提供在 Xbox Live 下载 在试玩版中 共有2关,敌人主要是一些变异的生物,游 戏的现场感很火爆,武器的种类也比较 名 游戏中还可以乘坐机甲来讲行战斗 感觉很爽, 画面当然不用说了, 试玩版中 的武器种类比较多,这无疑给试玩版增加 不少光彩,游戏的操作感很好,很容易上 手,虽然看不到角色的脸,但角色的动作 感十足。

具兀双小乱雄: 游戏的声光感达到了 X360 应有的水 准, 细腻到位, 真实描绘了白雪皑皑的失 落星球,同时,在激战过程中的破坏、爆 炸效果也都有不错的表现,惟一不满的是 大部分时间都活动于白色环境,容易眼疲 劳。游戏集射击和动作于一身, 热量概念 的引入让射击部分比普通的FPS更强调爽 快感, 动作部分中挂钩的引入大大提高了 游戏的自由度,战斗中掺入的装甲战也具 有厚重的金属感。



简评 1 一个富有全新感觉的冷饭游戏。(by songkai123)

简评 2 老树开新枝!冷饭炒出新味道!我的烧录卡已经有9.07MB被固化了! (by 索克)

简评3 老游戏的新辉煌。(by bobxu)

简评 4 简单就是美,Nintendo 证明给你看 (by JIDE)

| 简评 5 | 她绝对是一款可以面向所有大众玩家最好休闲娱乐游戏!!(by 皇家の社会)

简评 6 年幼无知时代的美好回忆啊……(by 失败无双)

songkai123

刚入手这款游戏前, 还对老任的这款 冷饭抱有疑问,但在拿到游戏之后,却被 游戏独有的魅力所吸引: 6款各有特色的模 式把这款下落型方块游戏完美的展现在玩 家面前,另外,本作还加入的对抗性极强 的 Wi-Fi 功能,不仅可以双人间的激烈战 斗, 还有4人甚至8人的陷害型团队战, 使 本作的乐趣上升一个档次。你会发现,俄 罗斯方块对战的紧张刺激程度绝对不比任 何一款 FTG 要差 I

bobxu

当我入手游戏的时候,心想这个骨灰 级游戏不会是一尘不变吧。但是当进入游 戏后,发现真不愧是老任原来俄罗斯方块 还可以这样玩 6个模式 熟习的背景音 乐和画面让我根本放不下手。游戏支持的 WI-FI, 4入的Wi-Fi对战可以使用道具让 游戏的趣味更加大增,2人的PLUS更是斗 智斗勇。第2天去学校和班上其他7个有 NDS 的人联机,我们居然玩了一整天。成 为以后我们每天一连的必修课。

JIDE

也许在大街上玩这游戏会被人笑 话,不过那也是一开始的想法而已。一旦 开始玩,就很难放下。在六种模式里总有 些让人意外的惊喜。一卡多人的设定让 人感到温馨,而最先淘汰的玩家则可以 继续使用道具去陷害正在对战的玩家。 使战略性大增。加上"华丽"的复古BGM。 更是让老玩家爱不释手。缺点的话,就是 该游戏太能花时间了,一不小心,几个小 时就过去了。

皇家の社会

她画面不是华丽的,音效不是动人 的, 但是, 这个系列从80年代流行到现 在,她的魅力绝对不是一般的休闲的游 戏可以媲美的, 你可以在工作了一天, 或 是学习了一天,累了,倦了,你可以拿起 这个游戏,来放松自己,来让自己的好好 的游乐一翻!!没有几款休闲游戏可以 像她一样有着这样的生命力!







★本期宙判案件

PS3真的很



评价格对其在主机大战中的影响

5000+的机器 700+的正版。 着然有人说不贵?

也许对于欧美的玩家来说的确不能算着。但一台PS3 的价格等同于

X 360 加革命的价钱,老外们也就未必会选 PS3 × 360 在歌美可是主场。就

机能上说。PS3肯定要比 X360强,但能强多少,还是未知数。至于说PS3的

性价比高。也无非是搭载了蓝光光驱罢了。可是对于游戏厂商和玩家们来

说, 蓝光光驱真是必要的东西吗? 60GB容量看似很大, 其实又有多少游戏

广商会把蓝光光盘塞满。塞满的话开发费用高,玩家爆机时间长、新作卖

不动。不塞满又显示不出蓝光光盘的优势。游戏厂商落上个没诚意的评价。 没有这么大的头就别戴这么大的帽子。真是搬起石头砸了自己的脚。

我觉得价格因素会很大程度上影响主机的销量,回顾FS2和XBOX主

青先 这样的价格不是一般的家庭里负担得起的 其次 现在蓝光

还属于新技术 著及量不会太好。再说。我想对每一个人来说都想用较 便宜的价钱买一台性能强的主机。与其用 499 美元或 599 美元买一台和

X360 机能相差无凡的主机(499 那个版本还可能不如 X360) 我想大多数

机的发售。主机的价格都是比实际造价低了许多。而且都在玩家能够承

受得起的范围内。毕竟PS2 在当时也是搭载了前沿的 DVD 光驱。个人认

为如果PS3的价格不能够降到一个让玩家能够承受得起的价格的话。那么

主控官。2500+

价格太高了。天建在于蓝光提高了价格。有人认 可以看碟?有什么碟可以看啊?再说了。等蓝光普及 了再买台便宜的来看不行么? 此 X960 高的价位。 X360 相差无凡的游戏画面(铁拳6 tt X360 还差)。 个在现阶段没有多少用的蓝光播放器。 \$3 的定位。 的很奇怪啊。我认为: PS3过高的价格将使得大量的中

间玩家在主机发售初期流失。从而影响主机的普及谏 度和游戏厂商的信心。而且499美元和599美元两个机 型的规格相差太大。如果无法通过其它手段进行弥补。 特造成前者的销售停止不前。而后者由于过高的价格 与Wii 和 X360 都无法有效竞争。也将处于相当尴尬的 境地。如果在P53发售前一个星期 ×360的价格降低 100 美元的话。

主控管 wountill

主控官:海獭

它的失败就只是一个时间问题了

陪审员: sykes

主控官。JRZERO



辩护人。神灭第六天

为什么说高价》我觉得我可以接受 医光精放器淋巴经有这个价值 在了。在我看来。\$53发售后的一段时间内。都不会降价。因为\$83的售 价在日本、欧美的玩家的心理承亚范围内。秦尼没有必要考虑我国玩家 的收入水平来定PS3的发售价格。除非推出行货中交通 徐锐才可能会便 直(我看也不会)。毕竟PS3 成本太高,不可能維持,走高程清差的進高 是注定的了。所以一致支持这样的价值。 比较特点 Seev 的实际



辩护人: syahu to

假设PS3价格是399美元和299 美元的话,我倒觉得问题很严重啊, 有可能超级严重缩水,现在这个价位 只能说明缩水一点点而己, 值得庆 祝! 而且从计算机最前沿的科技来 讲、PS3绝对性价比最强,可以称为

甩麦丁 为以价格并不是很贵,但微为游戏物,主要还是看今后的游戏就 件的质量才能决定它的前值:

辩护人: thesylph

一台5000PAHE左右的主机还是负担的影响。美疆是有没有好的游戏 没有盗版也没关系。 太不了从现在一月三载改成一月一堂。 再大木 了一点三月一世 该样反而更适合对策处提入研究 建定源中的3的基本 辩知值就是蓝光,如果蓝光能撑得住 那么一切都好 但是如果蓝光镜 了。那么PS3也就一文不值了。那些本来是要用PS3来带动蓝光的。现在 反而是要靠蓝光带动 PS3。

相对于PS3的配置,这个价格已经在我预料之外 了,比我想的便宜。但对于玩家来说仍是非常昂贵的, 包括国外玩家,毕竟只是一个娱乐消遣的东西。

先说配置, 499美元和599美元基本没有可比性, 稍微有点远见和想法的玩家都会选择599美元的版本, 毕竟后者才是完整的PS3, 499美元的版本感觉上只作 为一个体现 599 美元的版本价值的参照物而存在。再 说蓝光,如今 Sony 是背负着普及蓝光的重任而发售 PS3、从运作上讲,无可厚非,然而对于玩家而言,蓝 光在如今没有普及的情况下对玩家来说并没有什么必要 性,这样做,很容易被人看作是强制销售,Sony是在利 用他超级庞大的FANS军团来牟取暴利。不得不说, Sony 的这种做法可能会遭到很多玩家的反感, 当然, 死忠也 是存在的。在被PS3上各个大作续作晃花了眼之后,玩 家们是否也该冷静地想想"值"与"不值"的问题呢?





听众席

花夕——PS3的价钱我倒是可以接受的, 但是为 了PS3我还要再买一台高清电视吗? 我妈是绝对 不会因为游戏而给我买电视的。

samchen0079——蓝光啊, 如果PS3失败这个就

是理由了。

alexace ——放心好了,估计一台也剩不下,多贵 都有人抢着买。

lyyuuka ——是金子总会发光的。

忍天狼——可远观而不可亵玩焉。

最终幻想 PS3 ——虽然贵, 但值。

RXR ——技术是基础, 高价是本色, 索尼 以前不就是这样的吗?

zjw001 -----软件决定一切!

wolf_jcm ----等它降到 199 美元我就买!



裁判长 AIDOWAZI 的庭室记录 当久多良木健出现在 E3 的索尼发布会上时,估计全中国有很多玩家都和我一样屏 住了呼吸, 然而, 当 PS3 的价格亲自由他的嘴中说出来时, 相信留给很多中国玩家的只有失望。凭心而论,这个价格 对搭载了如此高配置的 PS3 来说,并不能算太贵,也在欧 美和日本玩家可以接受的价格之中,但正如很多玩家所指 出的那样,只想安安心心玩游戏的我们需要那么高的配置

吗? 一个还没被普及的规格, 为什么要由玩家们来承担风险 呢? 这相信是大多数玩家的真实心态。虽然不能说价格对 PS3 的销量完全没有影响、不过,主机争霸从来都是软件定 输赢, PS3 仍然拥有软件上的绝对优势, 国外玩家受主机售 价的影响也远没有国内玩家大, PS3的未来如何还远未可知。 究竟蓝光规格是否能普及,索尼是否能再次笑傲群雄,还是 让我们静下心来、拭目以待吧。



现在没上过网的人应该比较稀有了吧?连问候语也从"吃 饭了吗?"进化到了"今天你几点上网?"不可否认现在网络 已经成了比传统交友更方便的一大途径, 大家通过网络认识的 网友不少吧? 那网恋呢? 就算你未曾尝试, 也一定见过别人网 恋。网恋充满精神诱惑且不需要高额成本,更吸引人的是身处 虚拟世界只有纯心灵的交流,这可以说是一种美好的境界!但 现实是,网恋虽多,修成正果的却极少,对于开始容易结束得 更容易的网恋, 你的看法是?

特别摘录

GOUKI: 网恋?晚婚晚恋还差不多 方寸:大妹子,有缘分在哪恋都一样! 吉祥天:我就是那网恋成功的优秀典范! 六段音速: 网恋? 不用考验我了, 考验也没用, 我已经宣

今次的话题是: 你觉得网恋是否可行?

蓝宝石的夜空

以前我有个朋友,条件不怎么出众,长相平 平还偏胖, 没才也没钱, 所以一直都没谈恋爱。 后来他在网上认识了一个女孩, 很优秀, 长相身 欢这个女孩了。有一天,这个女孩问他:"你是 不是喜欢我了?"他承认了。女孩说:"但是我不 喜欢你这样的。"他说不恋爱做朋友也好。女孩 说:"既然是朋友,你可以打2000块钱进我的银

(levelup.cn 会员)

行账户么?" 男生二话没说就汇了钱给她, 之后这 个女孩就从网上消声匿迹了 ……

过了一个星期, 当这个男生已经不抱任何希 材都不错,还有一份比较不错的工作,但是这个望的时候,女孩却突然来到他家。原来女孩问他要 女孩跟他的现实距离很远。他们只是每天在网 钱只是想试探他是否真心,她认为条件不重要,最 上聊聊, 偶尔开个视频而已, 后来男生越来越喜 重要的是要心地善良和对她好。当然, 他测验过关 了! 所以女孩拿到钱后辞掉了工作, 买了飞机票 来找他。后来女孩也在当地找了份工作,他们至今 还生活在一起。



喷火式终极鬼太郎

我觉得网恋不可行。我并没有经历过网恋,但 是我同学的母亲,是个思想特开放的阿姨,竟然在 网上与一个跟我们年龄差不多大的少年网恋,并且 用她女儿的照片来冒充自己……我同学怎么劝她就 是不听,她说只是好玩而已。但是万一对方当真了 呢?或者是对方其实是个比她年龄更大更会骗人的 老头子呢?网恋是浮云,很多人都这么说,因为自己

(levelup.cn 会员)

没有亲身感受,所以并不太了解。但是通过同学 母亲的事, 我觉得这句话很有道理, 现实中身边 的人是一起学习或者工作的,相处久了自然会相 互了解。而网络呢?一个人如果在网上扮成另外 一个人,可能对方花一年的时间都不会了解真正 的他(她)。相对于网恋,我更希望大家能珍惜身 边真实的缘分,毕竟网络的虚幻成分太多了。



对于网恋来讲,网络仅仅是作为一个联络 区别就是因为网恋的双方现实里可能会相隔很远, 是作为一个彼此结识的平台。那么他与现实生 活中的一次偶遇又有什么区别呢? 我想唯一的

认识的平台,还是完全是这场恋爱所寄生的平。 而远距离的两地恋一直是大家不看好的。实际上 台呢?我想大多数人的想法都是前者,因为只 说穿了,我们普遍上认为的网恋成功率低,其实就 有前者才与自己的现实生活有关。如果网络只 是异地恋成功率低。因为需要有人为了爱情而舍 弃自己熟悉的环境,需要放弃很多东西,这是需要 很大的勇气的,而有这样的勇气的人太少了。

浮竹十四郎

(levelup.cn 会局)

我曾经有过一段网恋,那种超脱物质世界 完全投入其中的感觉真是美妙无比,每天早上 起来第一件事就是打开 QQ 看看有没有她的留 言,每次看到那个可爱的小头像在跳动心里就 激动不已,每次视频我们总会一起听着相同的 歌,然后傻傻地笑着看对方,每次看到她不开

心,都恨不得立刻能飞到她的身边去保护她……幸 福,近在咫尺却又遥不可及。但世界终归是物质 的,人要考虑的不仅是自己还有其他很多东西。我 以后肯定不会再网恋了,但那种纯粹的感觉我永生 都不会忘记。





多边形

谈网恋,不如先谈谈什么是恋爱。当然,各 人的恋爱观不尽相同,但是我想有一个基本的原 则应该是共通的, 那就是互相信任的基础, 由互 相信任转为互相依赖、最终恋爱。正所谓有人的 地方就有江湖, 有江湖的地方就有爱情, 网络社 会这样的虚拟江湖也一定会产生网恋这样的美丽 花朵。

网恋可靠不可靠?很多人都会产生这样的疑 问,但是往远了说有《第一次亲密接触》,往近 了说有那位嫁给波兰总统候选人的河南女子,更 何况身边已经有不少网恋修成正果的例子,这种 诞生于互联网时代的新兴求偶方式已经没有人可 以忽视。那么再让我们回到"可靠与否"的问题 (UCG 编辑)

上来, 其实所谓"可靠", 也还是一个信任度的问 题. 互联网刚刚来到我们身边的时候,"你不知道 和你聊天的是不是一条狗",缺乏基本的认知保 障、交流的深入深度自然受到限制或蒙蔽。但是 Web2.0时代的到来, 信息传递的进一步发达, 外 加话筒、摄像头让网络交流的真实性进一步提高, 那么网恋的成功率也就自然提高。

想来一场轰轰烈烈的网恋, 要做好两件事情, 第一、从网上到网下, 从见面到交往, 严谨而关键 的求证路程不可忽略, 姓甚名谁来自何方性情如何 人际关系等等等等,越详尽越好;第二、对于任何 求证结果与之前的想象的巨大落差所造成的巨大打 击要有足够的心理准备,多少江湖事,都付笑谈中。



(UCG 编辑)



雨滴

记得新闻媒体曾经报道过很多利用网络骗取 就仿佛电话、电视那样,只是一个平台,真正引 别人财色的报道,似乎让人感觉网络生活比现实 生活危险,而且网络里根本没有真情。但实际情况 真那么恐怖吗? 我见过很多现实中的骗子, 也在 网络中结交过很多意气相投的朋友, 网络对于一 个普通人来说, 只是一个与外界交流的途径而已。

起你情绪波动的,还是人。虽然网络存在很多隐 蔽性,但人性不会因为交流的平台换了而产生质 的改变。所以我觉得网恋就好比普通的恋爱一 样,不必大惊小怪,也不必趋之若鹜,一切顺其 自然就好。

泰坦

上网现在已经变得稀松平常,对于一种已经 变得稀松平常的信息模式,人类利用它来恋爱实 在是太正常、太天经地义、太无可厚非了, 我甚 至不明白这个话题如今还有什么值得讨论的。有 很多人抵触或者害怕网恋,他(她)们怕受到欺 骗, 怕受到伤害, 难不成人类没有网络的几千年 爱情历史里就少了许多欺骗和伤害么? 只是生活 在网络时代,有必要针对网络掌握一些保护自己 的本领, 然后再去网上寻找属于你的爱情。网上 交流,因为毕竟不是面对面,所以有时虚幻难测. 可话说回来,现在是什么年代,现在通讯手段太 发达了, 你自己硬是不肯动脑子, 硬要上当, 那 神仙也救不了你。根据我自己的经历, 如果身边

(UCG 编辑)

的女孩都不喜欢你,那么网恋是非常可行的恋爱 方式,且只要方法得当,必有收获,断无失败之理。 只乘提醒三占.

1 爱情是双刃剑,无论你通过什么方式恋爱,你 都一定会受伤,在你因为网恋而受伤的时候,务必 告诉你自己:伤害你的并不是"网",而是"恋"。 2 不要渴望对方是美女或帅哥, 美女和帅哥有太 多人追求,他(她)们的恋爱不需要电子计算机和 国际互联网来辅助。

3 多打电话。通过说话时微妙的感觉,通常可以把 握对方是什么样的人。如果你是个女孩子,第一次 跟他见面最好选择白天人多的地方,最好有好朋友 陪着你, 最好弄清楚对方爱的是你还是你的身体。



名单 ……

不齿你们: 网恋也是恋,精神上没什么区别。 hjrrcn2: 网恋是一种网络游戏,不要走火入魔就 可以。

Miyabi_: 网恋成功并最终能有个好结果的机率 不会高于中彩票的机率。

rodman: 你相信它, 它就是真的: 你不信它, 它 就是假的。

戈运文 2005: 网恋开始的时候都会说距离不是 问题,可是时间长了距离就成问题了。

暗炎の刹那: 经历过一次, 然后很壮烈地失败 了,以后我不再相信所谓的爱情……

灌茶: 现在的人越来越多的在网络上交流感情, 难辨真假。网络交流我觉得毕竟只是基础而已, 恋爱的话,还是更多地在现实生活中进行比较好。 濑田宗次郎: 网恋成功与否并不在于网恋本身, 而要看谈网恋的人。

旧了心言: 网络只是提供相识的地方。

doraka 我觉得这世界所有东西包括感情都要建 立在物质的基础上,帕拉图式的恋爱成功的机会 是很少的。无论是网恋还是现实中的恋爱都要建 立在物质基础上,有了这个基础无论是网恋还是 可以填补心中的不足,量力而为吧。

现实的恋爱都会修成正果的。

挑逗你 di 熊熊: 网络感情是可行的, 本人已经从网 恋走入现实快2年,并且已经登记注册成为合法夫妻。 foxhe, 网恋虽然有成功的例子, 但更多的是那些被 欺骗的案例,更有甚者骗财、骗色等,这已成为了社 会治安中一个比较棘手的问题了。

克瓦特罗大尉: 尽管我始终认为世界上能完全信 任的只有自己,不过我仍旧试图去相信网络另一 端的她。°

youken: 如果你相信爱情的话,你就去网恋吧! 我爱 PSP: 都说网恋没结果, 那么现实里的爱就 一定有结果么?只要开心过,幸福过就好了。 JOLLY月妖日狂: 网恋=见面, 上床, 下床, 黑

波波止水: 那要看这张网结不结实了。

垮掉的小c: 网恋是好的, 坏的是人心! 如果双方 都能认真负责, 我觉得网恋也很好啊!

恶魔之瞳: 我觉得网恋如果能彼此坦白, 真诚地去 了解对方的话,是可以成为真爱的!

天野白鸟: 网恋只是一场游戏,是虚幻的, 但是却

伟大的病毒: 有过,答案是8个字——希望越大, 失望越大。

铁丑:三个字——见光死!

shit:虚拟的甜美,真实的痛苦。

冰封の铃兰: 说白了网恋就是一白痴对着电脑屏 YY, 只是这个 YY 的对象会时不时会吐出点字讨 你欢心而已。

fiy3800; 网上的恋爱是纯精神的, 只要能够突破 现实这道"叹息之墙",就能成功了。



















2003 01 新高校教师 2003 07 統第一个夏天的爸爸 2004-01 网球甜心 2004-04 号游小姐阴阳眼 2005 02 古都 2005 04 女排的01 2006 04 Attention Please **连续剧歌曲演唱作品** 2003 07 献给二个夏天的爸爸 2004 01 网球甜心 2005 04 女排的01 **电影** 2007 12 彼得满足 2008 05 英亲迪纳员 2004 02 竞赛迪纳员 2005 03 女系年安云





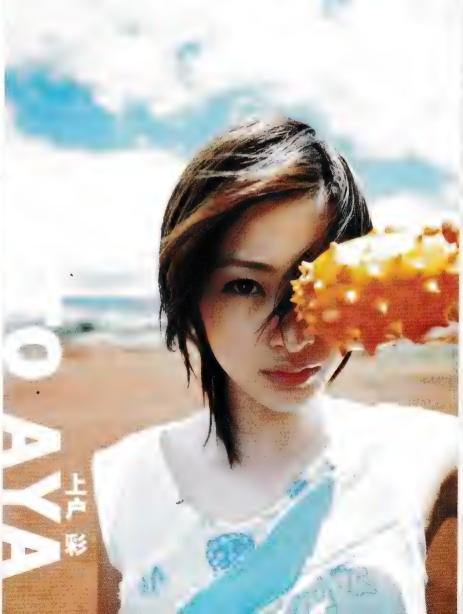














先来听听《一个光棍的呐喊》,来感受一下单身男生的心情,不想单身?那就快来看看女孩的脾气等级,做到知己知彼。 这回收录了几则笑话,希望你能看后开怀一笑。想必各位读者平时都有上网,那么你了解网络的基本规则吗? 先来学学《上 网的礼节》吧?最后本期带来了由网友蝴蝶飞飞写的一篇《我们的青春,不只是汗水》,描写的是女性玩家的游戏生活,欢 迎大家欣赏。



时间犹如脱条 匆匆不肯停步。 转眼就把我拖到了该当爹妈的岁数。 然而上天却挺可恶。 对我不管不顾。 把我培养得庸庸碌碌. 难以获得少女的爱慕。 我曾向月老求助 求他将我单身的生涯结束。

竟是接踵而至的恶女和怨妇。 比起她们的飞扬跋扈。 以及对我精神上的无情屠戮 我更愿意选择让步,

甘心走向黄泉之路。

最热心于公益捐助。

而他给予我的眷顾.

无助, 无助。 其实我并非一无是处。 我有很多的优点可以列举和陈述。 但我不知道是什么缘故 我竟无法得到别人的敬仰和拥护 我的爱心彰明较著,

为了祖国福利和体育事业的长足进步, 我不知疲倦地奔波干体彩和福彩中心

投注 为了向世人体现优越的社会主义制度 以及在党和国家的领导下我们小康的

程度 我毅然决然地增加了喝酒的次数。 终于练出了代表富足的啤酒肚. 我还坚持为人民服务, 用我最大的热 情为别人提供帮助。

为了让我这片心意落到实处。 我硬是把不愿过去的大娘也搀过了马

路... 而我得到的赞扬却远远少于挨骂的次数。 我不明白我的努力换来的为何只是别 人的不屑一顾甚至是愤怒。 是因为我过人的天赋



让他们相形见绌 还是我高尚的品格和气度 让他们产生了深深的嫉妒? 我的优秀并没有让我自负 更没有因为自己的伟大而恃才傲物。 本以为这样才能有女孩对我暗生情愫。 谁知我等到现在也还没有一点迹象和 眉目。

其实要把女人比做猎物。 我则是一个迷茫的猎户。 因为我实在是不懂狩猎的技术。 该跟着群雄涿鹿 还是该继续守株待兔 思考了很久也没有整理出一条清晰的 思路。

> 也许这便也成了我的桎梏。 成了我无法得到爱情的又一大因素。 或许曾经的某次时机被我奢侈的贻误. 就造成了现在的万劫不复。 咱们这个国度

人口咨源主意 但为何娶不到老婆的男人还是不计其数? 是因为封建思想的束缚。

还是因为社会的退步。 又重新开始了一夫多妻的制度? 有时想想也TM 愤怒

打乱了男女的比例和数目。

你说凭啥大款就可以包养了N个情妇?

难道只为着权利和财富 就可以不受道德的约束。

并置我们光棍干不顾。 抢占资源无数?

怪也怪女人们过于世故, 对金钱和地位的趋之若鹜。

只知道花园洋房和别墅 早把真情的概念颠覆。

冲动时我真恨不得变成动物 哪怕只是头卖力的牲畜。

听凭主人的吩咐 不用感受做人的无助。

或者干脆来个移花接木。

彻底的做个变性手术 跑到人群中滥竽充数。

也好让同胞们多一条可以选择的出路。

街上的婚介星罗棋布。 我也曾幻想着他们能帮我打开销路。 然而最终的结果是让我明白了什么叫

并被婚托儿们榨干了我几年的收入。 吃不着猪蹄儿能看看猪跑也算对我心 灵创伤的平复。

所以能看到美女的繁华地段成了我最 爱的去处。

每当看著她们迈著款款的猫步, 在我的视线里出出入入 我总是能感受到久违了的心跳并顺便

痛心一下她们的已为人妇。 现实的打击让我鸡肠小肚。 我最看不惯情侣们当众亲密讨度 只要看到有人稍越雷池半步 我就会上前阻止并提醒他们病从口

结果自然不必整球 我经常会体验到肢体语言的丰富。 尽管如此我也并没有减少对此事的关

注, 反而更觉得有必要加大宣传的攻势和 力度。

没有爱的倾注

我如涸辙之鲋。 这样的生活确实很难让我安之若素。 看著朋友们已为人父. 小生活过得美满和睦

我又何尝不是深深的羡慕 并渴望著感情上的脱贫致富? 都说男儿有泪不扑簌

但那绝对是未到伤心处。 有谁知道泪水已经多少次模糊了我心 灵的窗户?

况且咱都是沧海一粟 凭啥我就不能在爱情的海岸登陆? 只能一口一口地吃着干醋 被动的尽着晚婚晚育的义务!

人生本来就短促, 我又怎能就这样默 默地虚度?

为了尽快给自己找一个归宿。 我决心不择手段地全力以赴。 错误、错误。 这种想法最终成了我难逃的劫数。 没想到我一时的慌不择路 竟上演了那样惨绝人寰的一幕。 那时我走投无路 勾引了有夫之妇。 谁知道罪行败露。

被人家当场抓住。 只后悔不会武术。 没能够杀出血路。

无奈地任人摆布 惨遭了打击报复。

他们恼羞成怒 打得义无反顾。

片刀循环往复

板砖粉粉招呼 我浑身血流如注

俩腿还不住抽搐。



差点就死不瞑目. 恐怖、恐怖。 真庆幸我还能把命保住。 那场我自导自演的前车之覆。 带给了我贼深贼深的感触。

往事历历在目 我此刻——追溯. 经历了苦痛挣扎后的觉悟。 终于上升到了前所未有的高度。 问世间情为何物 我算是大彻大悟。 感情上的事儿看来还真不能过于盲目。 是你的挡不住 不是你的留也留不住。 别人的老婆就是再好也不能轻易接触。 有道是皮之不存, 毛将焉附, 我要是 OVER 了还上哪儿去找我的贤

还有很多东西值得我们珍惜和呵护。 爱情的光环固然眩目, 也毕竟不是生命的全部。 岁月的伤痕无孔不入。 惟有爱情的皮囊茶老的更加迅速。 看着我那用蒸汽熨斗都已无法熨平的

更何况人生短促

高部 真不知还有谁肯向我将她的终身托付。

等待着等待到行将就木。 持续着持续到人生落幕。

盼望吧盼望着解决光棍待遇的法规早 円颁布

但愿啊但愿我首先踏入的能够是婚姻 的坟墓。





楼主: じ☆ va 小恩

我和一个在外企上班的同学电 话聊天。她说她们单位有很多外国 人, 其中有些老外一句中国话都不 会说。这多不方便啊, 我就问: "你 怎么不教老外说中国话呀?



"当然教了,教 得可认真了! 哦,真的吗? 那你们教给老 外的第一句话

一定是'你好',对不对?""才 不是呢, 说你好多俗啊? 我们教 老外的第一句话是三个字!

我一愣, 心想在外企上班的 女孩子就是开放,第一句话就是 那三个字(大家心里都明白的)。 还没等我继续问,同学就说话了: "别想歪了,我们教老外的那三个 字就是——我买单!







楼主: jack

0级一无风:这时候你完全感觉不到 任何女孩子的脾气,似乎像是处在静 止的空气中,这种情况通常只会发生 在女友不在身边时,而你的精神就可 以处在完全放松的状况下。

1级一款风,这个时候你会微微感觉到女孩子一点反应,你会看到女孩子 是嘟嘴笑着说讨厌,此时你会觉得她 就像春天柔软的微风,让人感到十分 舒服。

2级一轻风:这时候女孩子已经开始 表现出一点不悦,通常会轻吐一声无 聊,来代表她的感觉,但是很快的就转 身走开,这个等级可能不会对你造成 任何影响。

3级一微风:这时候你会发现女孩子 开始表现出更多的不悦,通常是拿个 小东西敲打你,让你知道要制止,但是可能还不能影响你,因为你会以为她 在与你开玩笑。

4级一和风: 你会发现, 女孩子开始 使用一些语句来表示不高兴的心情。

5级一清风:这时你应该会感到一点寒意了,通常女孩子会狠狠地瞪你一眼,还会说一些风凉话,千万别以为只是清风而已,如果你还长期处在这种情况中而浑然不知情的话,那我可要提醒你,这个等级与下一级的强风可是一级之隔。

6级-强风: 这是个等级,通常女孩子已经手叉着腰开始骂人了,而且声调已经调高,你应该知道进退了!

7级一疾风。这时候已经开始发飙了,呼呼的咒骂声不断,你可以知道这叫做泼妇骂街与河东狮吼两个成语。

8级一大风:这个等级开始就有点恐怖了,除了不断传来的咒骂声之外,还

会伴随着发出一些巨响与噪音,通常 就是边骂边拍桌子啦!

9级一烈风:这个等级开始会有一些 财物的损失,通常是她开始摔一些随 手可拿的小东西,如笔、手机、鞋子 啦!往往会造成一些小东西的损毁, 记住这时候你得要有空中接物的能力。

10级 - 暴风:这时候往往会有大量的东西破裂与伤害的情况发生,这时候你可别故作镇定或坚强,遇到接踵而来又直指你而来的抛丢物,最好先找掩蔽物,处理方式就像遇到地震的情况一样。

11级 - 狂风: 这个等级就跟名称一样, 她会像发了狂地冲过来打人, 往往会造成人类的一些灾害, 通常一巴掌是跑不掉的。

12级 - 飓风: 这个等级也就是我们 熟悉的强烈台风,如果没有做好防范 准备,通常有伤亡与灾难。

关于上帝的几个笑话

楼主:卡拉是条狗

1.一个神父在打高尔夫球,一个修女在旁边观看,第一杆打偏了,神父骂道:"TMD,打偏了!" 又打,神父又骂:"TMD,又打偏了!" 修女说:"你做为神父说脏话上帝要惩罚的。"话音刚落,只听一个炸雷把修女给劈死了。神父纳闷了:为什么骂人的是我,为什么会劈死修女呢?这时只听天空传来上帝的声音:"TMD,我也打偏了!"

2.信徒:"万能的上帝啊,一万年对您 来说是多长呢?"

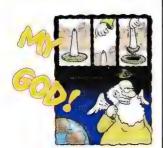
上帝:"我眨一下眼的功夫。" 信徒:"那么10亿元钱呢?"

上帝: "不过是我的一根头发而已。"

信徒:"哦,慈悲的上帝啊,那就请您 给我一根头发吧。"

上帝: "没问题,等我眨一下眼之后给你。"

3.有一个男人,中年得子,甚是溺爱, 含辛茹苦拉扯儿子成人,辛辛苦苦供 儿子上完大学,儿子西装革履,红光满 面,自己却衣衫褴褛,饥肠辘辘,省吃 俭用为儿子买了房,娶了妻,自己也老



了。然而儿子不孝,在一个风雨之夜将他赶出了家门。老人来到一个破庙避雨,老人很伤心,仰天长叹:上帝呀,为什么对我这么不公平?在一道闪电过后,一个更苍老的声音说:"这是报应啊。"这时老人看见一个比他更老的人从破庙的角落里走出来。老人大惊:"你是上帝吗?"更老的人说:"混蛋」在二十多年前你就把我赶出来了,我是你爸爸呀,你已经不认识我了?"

4.一对儿同年同月同日生的老夫妇共同生活了35年。一日,他们大摆宴席、庆贺他们的60岁大寿。宴席过程中,上帝来了。上帝称赞老夫妇是真正的"恩爱夫妇",并答应给他们每人一个愿望。老太太激动地说:"我们很贫穷,我只想想好好看看这个世界,做一次全球旅游。"

上帝挥了一下手,砰的一声,一打儿飞 机票从空中落入老太太的手上。该老 头儿许愿了,只见他沉思了一会儿,说 道"我想娶一个比我年轻30岁的女人。" 上帝又了一下手,砰! …… 老头儿一下子变成了90岁。

5. 小彼得自豪地对他的朋友说:"我 叔叔是神父, 所有的人都称他尊敬的 神父。"

小保罗说:"我叔叔是主教,谁跟他说话都称他阁下。"

小拉克乌斯不服气了:"这有什么了不起的。我叔叔体重150公斤。" 所有的人见了他都喊道:"噢!我的上帝!"

美搞

四则

楼主: Assassin

你奶奶有多大

某天,蛋糕店服务生阿强脸上带着 巴掌印回到店里。阿明就问他:"怎么 脸上挂彩啦?"

阿强说:"昨天有个女孩子说她的奶奶生日,要我送蛋糕过去,可是我不晓得她阿奶几岁。所以就问女客户……结果被客户打了一巴掌……"

阿明问:"客户怎么能这样?" 阿强说"不知道……我只问客户, 你的奶奶多大啊?"

求婚新法

害羞的阿吉久久不敢向女朋友求婚。女朋友忍不住问他:"阿吉,你是不是有话要对我说?"

阿吉吞吞吐吐地答道: "是,是的,我想,我想……想问你,你愿意死后葬 在我家祖坟里吗?"

看不懂的信

一个姑娘走到一家挤满顾客的药铺。她耐心地等待着,直到大家都买完药走了出去,她才走近药剂师,递给他一封信,请他给读一遍。她说:"这是我男朋友写来的。他是个医生,只有药剂师能看懂他的字。"

吹牛的境界

甲乙丙在讨论谁的酒量最差。甲: 我喝一杯就醉了。乙:我一滴就醉了。 丙:我闻到酒味就醉了。此时丁走了过 来:问道:你们在说

来,问道:你们在说什么呀?甲:我们在 讨论谁的酒量最差。 丁一听就醉倒了。







上网的礼节

楼主:七海

礼节一: 记住人的存在

互联网给予来自五湖四海人们一个共同的地方聚集,这是高科技的优点但往往也使得我们面对着电脑屏幕忘了我们是在跟其他人打交道,我们的行为也因此容易变得更相劣和无礼。因此《网络礼节》第一条就是"记住人的存在"。如果你当着面不会说的话在网上也不要说。

礼节二: 网上网下行为一致

在现实生活中大多数人都是遵纪守法,同样地在 网上也要同样如此。网上的道德和法律与现实生活是 相同的,不要以为在网上与电脑交易就可以降低道德 标准。



Internet Explorer 7

礼节三: 入乡随俗

同样是网站,不同的论坛有不同的规则。在一个 论坛可以做的事情在另一个论坛可能不能做。比方说 在聊天室打哈哈发布传言和在一个新闻论坛散布传言 是不同的。最好的建议:先爬一会儿墙头再发言,这 样你可以知道坛子的气氛和可以接受的行为。

特别是不要随意乱发广告和变向广告! 学会尊重 和遵守他人论坛规则。

礼节四: 尊重别人的时间和带宽

在提问题以前,先自己花些时间去搜索和研究。 很有可能同样问题以前已经问过多次,现成的答案随 手可及。不要以自我为中心,别人为你寻找答案需要 消耗时间和资源。

礼节五: 给自己网上留个好印象

因为网络的匿名性质,别人无法从你的外观来判断,因此你一言一语成为别人对你印象的唯一判断。如果你对某个方面不是很熟悉,找几本书看看再口,无的放矢只能落个灌水王帽子。同样地,发帖以前仔细检查请法和用词。不要故意挑衅和使用脏话。

礼节六: 分享你的知识

除了回答问题以外,这还包括当你提了一个有意思的问题而得到很多回答,特别是通过电子邮件得到的以后你应该写份总结与大家分享。

礼节七: 平心静气地争论

争论与大战是正常的现象。要以理服人,不要人身攻击。

礼节八: 尊重他人的隐私

别人与你用电子邮件或私聊(ICQ/QQ)的记录应该是隐私一部分。如果你认识某个人用笔名上网,在论坛未经同意将他的真名公开也不是一个好的行为。如果不小心看到别人打开电脑上的电子邮件或秘密,你不应该到处广播。

礼节九: 不要滥用权利

管理员版主比其他用户有更多权利,他们应该珍惜使用这些权利。游戏室内的高手应该对新手枪下留情。

礼节十: 宽容

我们都曾经是新手,都会有犯错误的时候。当看到别人写错字,用错词,问一个低级问题或者写篇没必要的长篇大论时,你不要在意。如果你真的想给他建议,最好用电子邮件私下提议。



世界各地的饭局

楼主: 叽叽喳喳

美國: 单调

美国人吃饭很单调,一年到头、吃的总是那一两种饭菜。即使设饭局请客吃饭,也无非通常先喝一杯冰水或者一碗汤,然后是一盘沙拉,接着才开始品尝主菜:牛排或牛肉饼。主菜完后吃水果,不饱的话,再加份甜点。

俄罗斯:酒的代名词

俄罗斯人的饭局不太讲究菜的质量和多少,只要有酒喝就行。喝口酒,吃口面包,再来一小口奶酪,就是一桌绝佳的饭局。饭局上,每人的酒杯里首先倒上一杯伏特加,一齐干了。以后一般不劝酒,各人按自己的酒量随意酌饮。

日本: 吃不饱

日本人自称为"彻底的食鱼 民族",在他们的饭局上,生鱼片 象征着最高礼节,但客人不能放 开肚皮吃,因为菜的数量极少。 日本人的饭局虽简单,却让人吃 不饱,不过这个"礼仪之邦"对 待饭局的态度却是非常真诚的, 这表现在他们一贯很守时。



新加坡: 谨慎

新加坡人对饭局持非常谨慎的态度,一般不会邀请初次见面的客人吃饭。新加坡人喜欢清淡,口味微甜,饭局上常有炸虾、香酥鸡、番茄白菜卷、鸡丝豌豆等风味菜肴。赴饭局时,客人通常要随身携带一份礼物,因为新加坡人有赠送礼物的习惯。

德国: 肉和酒的天下

德国人的饭局是名副其实的"大块吃肉、大口喝酒"。饭局上的菜大部分都是肉制品,主菜就是在酸卷心菜上铺满各色香肠及火腿。看起来小山一样的肉食,一个德国人可以不动声色地干掉它。



爱斯基岸: 健意取食

爱斯基摩人好客, 但串

门不用敲门,进了门,食物随便吃。有时,谁家有特色美味,还特地花钱出广告,愿者可事先打个招呼,前往品尝鉴赏。

西班牙: 聚餐祈福

西班牙的莫洛尔几纳地区把每年的1月17日定为 当地的"口福节"。从晚餐开始,每家带一份自己烹制 的食品来到篝火旁交换品尝;半夜、围着篝火吃淡米 饭、喝鳗鱼汤、吃鳗鱼肉馅饼;凌晨,大家在篝火堆



[测试结果] (月成尺上页) 体认为与红色相反的是什么颜色? 医牙或带及上表表。

1.选择"白色或黑色"的人

你呀!有如白纸般的纯洁,单纯天真像个孩子一样。只要对方说出一句教爱你,你就会死 心漏地地相信他,不敢有任何怀疑的念头,会头 无反顾地跟随着爱人的脚步。但如果被人抛弃 或是背叛,就会眼他一辈子,是个数爱敢恨的人 獲!

2.选择"蓝色或绿色"的人

你漂理性的嗎! 凡事都可以理智处理, 是 个会把朋友跟情人界线分陽强清楚的人, 屬於 情人眼里幽西施的人,相信自己所选择,也会深 爱自己的选择,对自己的选择百分之百有信心。 所以, 再募再帅的人向你示爱, 你都会视而不 见, 是对情人死史型的!

3.选择"黄色或橘色"的人

你的愛情程度只近托儿所阶級,充滿作夢 的不实际想法,常常会让你忘了理牒与现实, 真是有够伤脑筋。你不仅会莫名其妙地吃醋,有 时还有点神经质唷! 要注意喔! 得慢慢学可成 长。

4.选择"其他颜色"的人

对於愛情的不賴定處及不安全應,让你的 愛情态度显得既期詩又怕受伤害。你在不知道 要如何解決问题,或者是面临选择的时候,常常 成了愛情的选兵,这种"爱的迷惑",小心会让 你发疯喔!







人生哲理15条

楼主: safuel



1. 父子二人经过五星级饭店门口, 看到 一辆十分豪华的进口轿车。

儿子不屑地对他的父亲说:"坐这种车的 人,肚子里一定没有学问!"

父亲则轻描淡写地回答:"说这种话的 人,口袋里一定没有钱。"

注: 你对事情的看法, 是不是也反映 出你内心真正的态度?

2.晚饭后, 母亲和女儿一块洗碗盘, 父亲和儿子在客厅看电视。突然, 厨房里传来打破盘子的响声, 然后一片沉寂。

儿子望着他父亲,说道:"一定是妈妈打破的。"

"你怎么知道?" "她没有骂人"

注:我们习惯以不同的标准来看人看已,以致往往是贵人以严,待己以宽,

3 有两个台湾观光团到日本伊豆半岛旅游,路况很坏,到处都是坑洞。

其中一位导游连声抱歉, 说路面简直像 麻子一样。

而另一个导游却诗意盎然地对游客说。 诸位先生,我们现在走的这条道路,正是 赫赫有名的伊豆迷人酒窝大道。"

注: 虽是同样的情况,然而不同的意 念,就会产生不同的态度。思想是何 等奇妙的事,如何去想,决定权在你。

4。同样是小学三年级的学生, 在作文中 说他们将来的志愿是当小丑。

一些老师斥之为:"胸无大志,孺子不可 教也!"

另一些老师则会说:"愿你把欢笑带给全世界!"

注: 身为长辈的我们,不但容易要求 多于鼓励,更狭隘地界定了成功的定义。

5.有一个欧巴桑在首饰店里看到二只一 模一样的手环。一个标价550,另一个却 只标价250元。 她大为心事,立刻买下250元的手环,得 意洋洋地走出店门。

临出去前,听到里面的店员悄悄对另一个店员说:"看吧,这一招屡试不爽。" 注: 试探如饵,可以轻而易举地使许 多人显露出贪婪的本性,然而那常 常是吃亏受骗的开始

6。乞丐:"能不能给我一百块钱?" 路人:"我只有八十块钱。" 乞丐:"那你就欠我二十块钱吧"

注: 有些人总以为是上苍欠他的, 老 觉得考天爷给的不够多、不够好, 贪 要之欲早已取代了感恩之心

7。在故宫博物院中,有一个太太不耐烦地对她先生说。"我说你为什么走得这么慢。原来你老是停下来看这些东西。"

注:有人只知道在人生的道路上狂 奔。结果失去了观看两旁美丽花朵 的机会.

8。妻子正在厨房炒菜。丈夫在她旁边 一直唠叨不停:"慢些。小心!火太大 了。赶快把鱼翻过来。快铲起来,油放 太多了!把豆腐整平一下。哎唷,锅子 蛋了!"

"请你住口!"妻子脱口而出,"我懂得 怎样炒菜。"

"你当然懂,太太,"丈夫平静地答道: "我只是要让你知道,我在开车时,你 在旁边喋喋不休,我的感觉如何。"

注: 学会体谅他人并不困难, 只要你 愿意认真地站在对方的角度和立场 看问题。

● "毕业典礼上,校长宣布全年级第一名的同学上台领奖,可是连续叫了好几声之后,那位学生才慢慢地走上台。后来,老师问那位学生说:"怎么了?是不是生病了?还是没听清楚?"学生答:"不是的,我是怕其他同学没听清楚。"



注: 名与利是多少人的捆绑、多少人的心结? 我们被教育要争气、要出头, 但是争气出头的, 不过是少数人, 沉默的大众毕竟还是多数, 想一想, 有那么多人都和你我一样, 不也是很兴奋的一件事吗?

10。一辆载满乘客的公共汽车沿着下 坡路快速前进着,有一个人后面紧紧 地追赶着这辆车子。

一个乘客从车窗中伸出头来对追车子的人:"老兄!算啦,你追不上的!" "我必须追上它",这人气喘吁吁地说。 "我必须追上它",这人气喘吁吁地说。

注: 有些人必须非常认真努力,因 为不这样的话,后果就十分悲惨 了! 然而也正因为必须全力以赴、 潜在的本能和不为人知的特质终将 充分展现出来。

11。甲:"新搬来的邻居好可恶,昨天 晚上三更半夜、夜深人静之时突然跑 来猛按我家的门。"

乙: "的确可恶! 你有没有马上报 警?"

甲:"没有。我当他们是疯子,继续吹 我的小喇叭。"

注: 事出必有因,如果能先看到自己的不是,答案就会不一样。在你面对冲突和争执时,先想一想是否心中有愧,或许很快就能释怀了,

12.某日,张三在山间小路开车。

正当他悠哉地欣赏美丽风景时,突然迎面开来一辆货车,而且满口黑牙的司机还摇下窗户对他大骂一声:"猪"张三越想越纳闷,也越想越气,于是他也摇下车窗回头大骂:"你才是猪!"

才刚骂完,他便迎头撞上一群过马路 的港

注:不要错误地诠释别人的好意, 那只会让自己吃亏,并且使别人受 每。在不明所以之前,先学会按捺 情绪,耐心观察,以免事后生发悔 意,

13。小男孩问爸爸: "是不是做父亲的总比做儿子的知道得多?" 爸爸回答: "当然啦!" 小男孩问: "电灯是谁发明的?" 爸爸: "是爱迪生。"



小男孩又问:"那爱迪生的爸爸怎么没 有发明电灯?"

注:很奇怪,喜欢侍老卖老的人,特 别容易裁跟斗。权威往往只是一个 经不起考验的空壳子,尤其在现今 这个多元开放的时代。

14. 小明洗澡时不小心吞下一小块肥皂, 他的妈妈慌慌张张地打电话向家庭 医生求助。

医生说 "我现在还有几个病人在,可能 要半小时后才能赶过去。"

小明妈妈说:"在你来前,我该做什么?"

医生说: "给小明喝一杯白开水,然后用力跳一跳,你就可以让小明用嘴巴吹泡 泡消磨时间了。"

注: Take it easy! 放轻松些,生活何必太紧张? 事情既然已经发生了。何不坦然自在地面对。担心不如宽心,穷紧张不如穷开心。

15。一把坚实的大锁挂在大门上,一 根铁杆费了九牛二虎之力,还是无法将 它撬开。

钥匙来了,他瘦小的身子钻进锁孔,只 轻轻一转,大锁就"啪"地一声打开了。 铁杆奇怪地问:"为什么我费了那麽大 力气也打不开,而你却轻而易举地就把 它打开了呢?"

钥匙说:"因为我最了解他的心。"

注:每个人的心,都像上了领的大 门,任你再粗的铁棒也撬不开。惟有 关怀、才能把自己变成一只细腻的 钥匙,进入别人的心中,了解别人。



本刊选取的文摘性质的文章均有稿酬提供,作者联系稿费,请到如下网址提交联系方式。稿费将在收到作者联系信息后三个月(节假日顺延)内被核实并发放。作者提交联系方式的网址:http://www.levelup.cn/levelupbook/



Weghow

我们的青春不只是汗水

-写给所有一路走来的女性 Gamer

TEXT BY UP TEAM 文学组/蝴蝶飞飞

从跨入高中大门的那一刻起,我就知道,自己以后要走的是什么样的路!从跨入女生宿舍楼3栋406寝室的时候,我也知道了,自己要走的这条路是多么的艰辛……面对着两个面无表情,瞪着眼睛向你望啊望的女生,谁都会升起不好相处的感觉!我就是这样的感觉……但事实证明,我的感觉是错误的!

比我先到的两个新生对我表现出了意外的热情, 唧唧喳喳的说个不停, 我性格也算开朗, 发现和大家似乎挺谈得来的。心里不禁嘘了口气。其实, 我一直很在意, 刚来的时候能不能同来自这个城市的各个角落, 而又互不相识的"莘莘学子"们相处得来! 因为这里, 毕竟是我要生活三年的地方! 如果和室友合不来的话, 不要说是学习了, 在生活上就够我烦的了。万幸, 我遇到的是一群活泼开朗的人, 一群可爱的人……

虽然刚刚升上高一,课程不是很紧。但从高三学姐的身上我也感觉到了那种刀山火海的气氛。 看着他们夸张的学习进度,觉得很不可思议,高 三,真的那么可怕吗?

下课铃声响起,预示着一天课程的结束,男生们都像疯了似的向食堂冲去(毫不夸张——II),食堂前篮球场上的身影也渐渐多了起来。天色已晚,在落日的余辉中,看着男生们流着汗,一次次地在球场上跳动,真的感觉很棒!我想,如果我也是男生的话,我也许也会加入到他们中间去吧!呵呵。

我刚回到寝室,睡在我对床的绢子**就一把挽** 过我的手,拖着我往外走。

"走,一起吃饭去。

"你傻了,现在食堂那么多人,我才不去!"去晚了菜就没了!"

"管他,我才不愿意去人堆里挤啊挤,你愿意你就去吧。"

"哼,不去就不去……"



我苦笑了一声,躺在床上,从包里淘出了 GBA,那是我打发无聊时间的利器,找了盘《马里 奥赛车》,打开电源,准备开始"自娱自乐"。

旁边突然多了个脑袋,不用问就知道,是我们可爱的绢子同学,她似乎对我手里的 GBA 很感兴趣,一把抓住我的手,把 GBA 贴到她面前,兴奋的问:"这是什么?游戏机吗?"不知怎的,一股自豪感油然而生。我假装若无其事的说:"恩,是游戏机,它是………"

"啊!是开赛车的耶。"

"它是……"

"恩? 这怎么玩的,哦,等等,按这个会前进!"

"等一下,这是……"

"哈哈,好好玩的样子……"

"

"啊呀,被超过了。"

"

我自信满满的"专业介绍"被她的叫声打断, GBA也被她夺去。我从来都没发现,像她这么文静的女孩,开心大笑的时候,声音也会那么大(反正我本来就是野蛮人……),她平时说话都是文文静静,轻轻柔柔的,没想到,她也有这样的一面,算是意外发现——+

我看她如此有兴趣,就凑过去,帮她讲解一下,告诉她什么是道具,该怎么用,这样才能启动是瞬间加速!我承认,她的学习能力惊人,厄……甚至可以说是非凡的游戏才能,《马里奥赛车》虽然是一款简单的 GBA 游戏,但她的上手程度,让我感到吃惊。同时,心里打定了一个邪恶的主意:把她同化吧……

我不怎么爱动, 玩游戏, 既是我的兴趣, 也是我寄宿生活中唯一的调节剂! 我多么希望在我的身边有那么一个圈子, 可以让我的兴趣得以被理解和支持, 可以有那么几个人, 和我一起为了游戏而欢笑, 为了游戏而快乐! 现在机会出现了, 绢子似乎很喜欢游戏啊, 呵呵, 把她同化吧(神说: "我会原谅你的, 孩子……")

我正在心里暗暗盘算计划的时候,门被推开了,跌跌撞撞的进来一个人,是小蓉,她是那种不动就不舒服的外向型女生,我们曾一度怀疑,她是不是有多动症,不然干嘛每天做也坐不住,一有空,就去打乒乓球,还和不认识的高年级男生一起打。

看她的样子, 应该是刚打完球回来。果然, 她一屁股坐在我的床上, 抱怨到: "累死我了。"

绢子还沉浸在游戏的世界中,我没好气的答 到:"累?不是你自己自找的吗?不去就就行了?"

"大姐,你又不是不知道我性格,再说,我喜欢打乒乓球!"

"哦, 祝你以后去参加奥运会。"

"这也不是没有可能,到时得了金牌,我们一 人一半"

"厚脸皮!"

"我说的是真的,我……咦?绢子你在玩什么?"

她注意到了绢子手中的 GBA,而绢子没理她!我的那种本已熄灭的优越感又熊熊燃烧起来,忙不迭得给她介绍:"这是 GBA,是……"

"GBA, 任天堂的游戏机嘛。"

不是吧……她竟然知道,这次论到我吃惊了,突然有一种找到组织的感觉,作两眼放光状看着她问:"你知道?你也喜欢玩游戏?"

"嘻嘻,游戏是我的第二生命。"

"你个坏蛋,怎么一直不说!

"其实……其实我怕……"



"怕什么?

"怕被别人说啊。"

"晕,别入会说你什么啊。"

"会的,你想啊,别人都喜欢买衣服,逛逛街什么的,而我喜欢玩游戏,好多人都认为游戏是男生玩的东西……所以,我不敢说,也不敢玩。"

我感觉到了一种悲哀,游戏是男生玩的东西……我沉默了一阵,脸红脖子粗的说:"去他的吧,游戏是男生玩的?中国法律有规定这一条?切,谁爱说谁说去,我们玩自己的不就可以了?"小蓉迸出一句差点让我晕倒的话。"你也玩游

小蓉迸出一句差点让我晕倒的话:"你也玩游戏?"

我想暴走,"废话,不然你以为GBA是谁的?" "哈哈,也是,看来,我们真是'相见恨晚'啊。" "去,少来恶心。"

"哈哈,我看看,在玩什么呢。"

她走过来,站到旁边想看什么,但似乎光线的 关系,她看不见,她就把绢子的手拉过来,现在总 算看清了。

"哦?是《马里奥碰碰车》!"

马里奥碰碰车?这名字······是她自己的原创翻译吗?我差点就笑死了······

绢子的叫声把我的笑声打断,因为她的手被 小蓉拉了过去,背着光,她看不清屏幕。

"啊呀,不要,我看不见了。"

"这样呢?"

"还是看不见。

"那这样呢?"

"好了,看见了。"

"小心。"

"啊……"









"掉水里了……"

"晕……都怪你!"

"不怕,我帮你翻本,看我的。"

小蓉抢过GBA,似乎想帮忙翻本。但马上又被 绢子抢回去,执意不给,还堂而皇之的编了个理由 ——"吃自己的饭,流自己的汗,自己的事情自己 干!"说什么都不给小蓉!我晕,服了她了…… 小蓉"切"了一声,得意的说:"不给就不给, 我自己有。"

咦?虽然听她说喜欢玩游戏不奇怪,但她说现在有GBA,我是一万个不相信的,因为从来都没有见她玩过。(我也是第一次拿出来玩……___)。

但世事无绝对,没见过,并不代表没有!果然,在我期待的眼神中,小蓉从自己的包里变出了一台蓝色的 GBA,还有……还有一根对战线……

我接过对战线;说:"你不是怕被别人笑吗?那还带对战线。"

"嘿嘿,我总是要留一手的。"

"废话少说,接上,一起来!

那边的绢子惊奇的说:"还能一起玩?怎么玩?"

我把对战线接好后,拍拍她的手说:"就这样玩!"

接下来,就是快乐的旋涡了,每一次看见对方被自己的道具陷害成功,都要忍不住得意得激动大叫一番。果然,几个人一起玩,比一个人有趣*'_**

不知道玩了多久,一阵咕辘辘的声音把我们 召唤回了现实世界,我们才猛然想起,我们好象还 没吃晚饭……看了看外面,夜幕已降临!

小蓉光掉 GBA,爽快的说:"走,一起去外面吃吧。"

绢子连声附和:"是啊,是啊,去外面吃。" 我却呆在了那里,因为我想起里一件非常非 常重要的事……

小蓉奇怪的看着我说:"怎么了?走,我请客,便宜都让你们占了,怎么样,我厚道吧,走吧。" 我看了他们两个一眼,说,"我们是不是忘了

我看了他们两个一眼,说:"我们是不是忘了什么……"

"忘了什么?"

"晚自习,今天是老班坐堂巡视……"

"····"

短暂的沉默后,就是几声惨叫,顿时,304寝 室鸡飞蛋打,鸡飞狗跳……

从来没有什么会让我感觉时间过的是如此之 快,同时又如此之慢。两个朋友陪我一起渡过了浑 浑噩噩的高一,在高二分完文理班后,我们不得不面对一场别离,小蓉要转学了……

我们是很好的姐妹,真的很好,因为共同的语言而珍惜着对方!我们三个总是形影不离,隔壁寝室甚至有人怀疑我们的关系不正常(此人已被轰出太阳系,加上初速度,估计在100万光年后到达M78星云!)

但我们没有挽留,因为我们知道这是不可能的,小蓉的户口所在地不在这里,而高考必须在户口所在地考,也就是说,在这里,她不能参加升学考试……她必须走,她得回老家,她不得不走,她有走的理由!

记得在她走的前一夜,我和绢子一起帮她整理行礼。我们谁都没有说话,只是一件件地往包里塞东西!整了好久,才把所有行李扎好。我们一起走到阳台上,吹着晚风,一起哈哈大笑起来。

绢子笑的最厉害,一边笑一边说:"明天你就要走了,要一路顺风啊。"

小蓉也笑着说:"当然。"

我抿抿嘴,说:"你会回来吗?"

"我也不知道,也许会回来也说不定……" "哦,我希望将来你能回来!"

"呵呵,我们是好姐妹啊,有机会我一定会回来的。"

"其实……要见到也是很容易的……"

"什么?"

"我们一起考同一个大学吧。"

"……这主意不错!

"怎么样?

"但我不是浦岛景太郎······你们知道我的成绩的,我上大学很麻烦的······"

我有些怒意了, 质问道: "麻烦? 你自己也是这么认为吗? 我一直以为, 你是个很坚强的女孩, 跟我不一样, 你有自己努力奋斗的方向! 但你现在说这样的话是什么意思? 看轻自己? 如果连你自己都看不起, 你还有什么前途可言? 你还有什么人生目标?"

她怔了一下,沉默好久,才开口说:"我…… 我试试吧……"

"就是,你不试试怎么会知道自己不行?" "振作一下! 刚吧叠。"

"你这句日语真蹩足……"

"要你管!给我加油就是了。"

旁边的绢子早已经泣不成声,我也想哭,但我没有!我在笑,一直在笑……

"我们再连一次 GBA 吧·····" 我掏出了我的 GBA 说。

"好,没问题,如果我没有记错的话,我们应该是577比578,你比我多赢一局,嘿嘿,今天看我赢回来。"

"那要看你的本事了。"

".....

那晚,我们没有开灯,一起坐在床上,在黑暗中玩着《马里奥赛车》……谁胜谁负已经不重要, 渐渐响起的抽泣声和 GBA 的按键声,已经把我们的心意和友情传达给了对方……

第二天,我和绢子一起逃了课,这是我们第一次逃课,为的就是送小蓉上火车。已经没有什么话要说了,因为要说的已经说完!看着火车离开站台,渐渐加速,小蓉突然从窗户钻出来,对我们大喊:"我不会忘记你们的。"

我也大喊:"我们也不会忘记你的,记住我说过的话,要努力啊。"

火车已经驶远,已经听不到她的回答,但我知道,她一定会记住的……

我和绢子也一样,在接下来的日子里,我们离开了喜欢的游戏,全身心得投入到学习中去,用青春向时间交换着成绩!我们放弃了很多,但我们不会后悔,因为我们知道,这次的别离,是为了下一次的相聚……

两年以后,我和绢子一起考上了大学,都是第一批录取,我们的努力没有白费,但很遗憾,在中文系的新生名单里,我并没有发现小蓉的名字……

我很挂念她,我知道她也有自己要走的路,也许她已经去了别的大学,也许她还在继续努力着,但不管怎样,我都不会忘记,曾经有这么一个人,和我一起经历过系怒哀乐,有那么一个姐妹,陪我一起在游戏中感受乐趣!

我相信我们还会再见,就算只在梦里,那个女孩,那个蓝色的GBA,一定会在一起…………



后记:

在别人不理解的眼神中,我们一路走来!一个女孩子玩游戏,喜欢游戏,在旁人的眼里,似乎是个异类,感觉这不是女孩子该干的事情!不是的……我想说,真的不是这样的,游戏不是男孩子的专利,我们也有权利去喜欢!这是我们的乐趣,游戏不是一种娱乐工具,游戏是我们的朋友!我们喜欢一样东西是没有错的,请给我们一点空间!我们和你们一样,也有热情,也有执着,我们喜欢着你们的喜欢,爱着你们的爱,我们也会感动,我们也会呐喊!为了自己的理想,我们已经走了很远很远,付出了很多很多……

谨以此文怀念曾经的青春年华,纪念永恒的 友情岁月!

谨以此文献给所有为了心中的理想,一路走来的女性 Gamer!



るが漫步

利量 据识

TEXT BY AIDOWAZI

梦工厂动画大作《篱笆墙外》票房不佳



在本周美国周末排行榜上,梦 工厂3D动画大作《篱笆墙外》获得 了排名第二的成绩。

《篱笆墙外》自公开在美国上映以来,首周周末票房榜达到了3729万美元的收入,通常这种成绩应该坐上票房榜首的位置才对,但是由于同期有电影大作《达芬奇的密码》上映(周末

票房7700万美元),不得不屈居第二。

虽然取得的 成绩也不错,但比 起以往的梦工厂 动画来说《篱笆墙 外》的差距还是很 明显的,姑且不与 同社大作《怪物史 莱克2》那1亿800万近乎怪物级别的销量相提并论.就是与去年的《马达加斯加》相比,仍有不小的差距。更糟糕的是与不久前福克斯公司制作的《冰河世纪2》首周票房取得6800万美元,两相比较,高下立见。

,《篱笆墙外》在制作之初,梦 工厂曾以其尖端的 3D 制作技术吸 引了不少媒体的眼球,也制造了不 少话题,但观众们显然并不太买帐,或者也可以说,随着近年来 3D 动画 不断被公布,观众的审美水准也直 线上升,对单纯画面与制作技术上 的提高已经不太感冒了,今后,3D制 作的动画作品整体也许会遭遇一个 冰河期也说不定。



田中丽奈挑战战场摄影师?

动画新作《FLAG》于本月17日在东京都内举行了制作发表会,动画中担任女主角白州讶子一角声优的田中丽奈也出席了发表会。本作通过一个跟随特种部队在战场上辗转的战场摄影师的视点,探讨了战争的残酷与人性、生命等沉重话题。而田中丽东在初次担任动画角色的声优也是本作的卖点之一,在发表会上,当有人问起丽奈对为本作配音的感想时,田中丽奈说"虽然没有实际与战场摄影师接触过的经验,不过在为本作进行后期录音的时候,那种感觉就好象是在实

动画新作《FLAG》于本月17日在 际的战场上体验过一样。 看得出来,都内举行了制作发表会,动画中 丽奈本人对自己的配音还是很满意的。 安主角白州讶子一角声优的田中 全篇一共13话,会于近期与观众见面。



动画音乐占据日本海外音乐版权收益前十位



日本音乐著作权协会日前发表 了 2006 年 JASRAC 奖的获奖名单。

JASRAC奖是日本音乐著作权协会根据每一年度的日本原创音乐获得的国内外版权使用费的排名所创立的奖项。今年海外支付版权使用费排名第一的仍然是连续5年排名

首位的"宠物小精灵BGM",第二名是"名人族探柯南BGM",第三、四、五名分别是"BACKGROUND MUSIC (HAMTARO BGM)"、"新机动战记高达W BGM"、"哆啦A梦BGM"。续去年排名1到9位全由动画作品BGM占据之后,今年更是排名1到10位全由动画作品包揽。日本动画对海外的影响力可见一斑。

造成这种局面是因为日本的动画 作品在海外放送持续增多,动画音乐 版权使用费也随之增多所至,从这种 意义上来说,排行榜上的作品与其说 反映了作品的人气度,不如说是反映 了作品在海外的放映次数更为合适。

《死亡笔记》TV动画化制作决定



大场約与小畑 健一起创作的日本人气漫画《死亡笔记》终于在这一期的《少年跳跃》上落下了帷幕,在

FANS 还在对夜神月令 人遗憾的结局而对漫画 争论不休时,日本电视 台已经放出了要将其制 作成 TV 动画的消息。

漫画《死亡笔记》 是一部累计销量超过 1400万部的超人气作 品.故事讲述了一个名 叫夜月神的少年捡到 死神遗留在人间的笔记,从此将自身化为死神,按自己的想法改造社会的故事。由于漫画的火爆,本作的相关衍生作品也不断推出,在6月17日,由藤原龙也主演的真人电影版即将上映;8月,由作家西尾维新执笔的小说也将预定发售;并且,在2006年冬,游戏厂商Konami 还会将其制作成游戏,看来,即使漫画已经完结,《死亡笔记》带来的热潮还会持续很长一段时间。



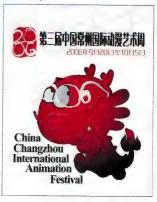
第3届常州中国国际卡通数码艺术周公开招募作品



杭州国际动漫节已经落下了帷幕,而另一个大型动漫艺术节——第三届常州中国国际卡通数码艺术 周的组委会于近日又宣布公开向海内外征集参展作品。 中国国际卡通数码艺术周是中华人民共和国文化部批准,由文化部中外文化交流中心、江苏省常州市人民政府和江苏省人民政府新闻办公室联合主办的中国级别最高,规模最大

的卡通艺术国际交流平台。艺术周于 每年的9月28日至10月5日在中国 江苏常州举行,今年已经是第三届。 目前艺术周的官网已经开通,并且吉 祥物与会徽也已经确定。

近年来,中国各地都在政府的支持下争办大大小小的各种动漫节,谁都想在动漫这块大蛋糕划上一块,虽然其中也有像杭州国际动漫节那样比较成功的例子,但大部分更象是匆匆忙忙上马的应景之作,常州中国国际卡通数码艺术周既然已经举办了3届,相信固然有其存在的道理,希望能为国人带来又一个动漫盛会。





《苹果核战记》续作、游戏制作两不误



由日本动画大师士郎正宗原作的科幻 3DCG 电影《苹果核战记》的最新续作《EX MACHINA》本月19日发表了制作声明。本片由执导了《男人们的挽歌》与《M.i-2》的监督约翰·邬担任制片人,由荒牧伸志监督执导,并且集结了"数码国境"的制作人员参与制作,其中约翰·邬监督还将在本作中担任动作场面指导与

系列构成的工作。

前作《苹果核战记》公映后在 日本引起了巨大反响,其深邃的 世界观与完美的CG动画技术让观 众惊叹不已。本作在前作《苹果核 战记》的基础上,进一步强化动画 和CG的融合技术,试图给观众带 来新的体验。监督荒牧伸志表示, 为了在作品中加入更多的感情和 娱乐成分,特地请来了约翰·邬监 督担任制片人,当然,这些要素会 很好地融合在原作者士郎正宗大师特有的风格里,一定能制作出 不负 FANS 们期待的作品。

另外,在制作续作的同时, 官方还宣布将制作《苹果核战记》的PS2游戏版。游戏为3D动作类型游戏,开场动画由原作电影版的制作人员亲自操刀制作,发售日未定。



《鬼太郎》被搬上大屏幕

动画名作,由水木茂创作的《鬼 太郎》近日决定真人电影化了。大人 气组合"WAT"的Wentz 瑛士 (20岁) 将担任剧中鬼太郎一角,而老鼠男则 由演员大泉洋 (33岁) 饰演,电影拍 摄将于本月11日开机,由本木克英监 督制作,预计在明年春天上映。



《鬼太郎》是昭和29年(1954年) 由水木茂创作的一出舞台剧本。在 1967年被改成漫画, 随后又在1968 年、1971年、1985年、1996年分别 放送了动画版。原作讲述了幽灵族 最后幸存者的少年"鬼太郎",施展 妖术,和干尽各种坏事的妖怪们作 战的故事。每集出场的妖怪们幽默 和富有人性的表演,以及从故事中 体现出的当时社会现状也是本作的 一大特征。作为日本国民级动画。 《鬼太郎》在日本拥有极高的人气。 动画播放之初收视率甚至超过了同 期动画《北斗神拳》和《龙珠》,是 当时的NO.1作品。在过去,《鬼太 郎》作品中所有的造型都是如原作 中一样的少年,而这次起用成人演 员饰演这一角, 不知道会不会受到 原作FANS 们的喜爱呢?

《银河英雄传说》重赴星辰大海

日本动画制作公司 WOWOW 近日发表消息,决定其旗下WOWOW数字频道从7月3日起,再次播放由日本奇幻小说大师田中芳树的小说改编的动画《银河英雄传说》,而另一个网络数字频道 BS-5ch 也将在8月中旬重新播放这部经典之作。

《银河英雄传说》是田中芳树的 抗鼎之作,田中方树以写实的手法描 绘帝权、政治、民主与专制的各个方 面,其对政治与历史的精辟见解与对 小说中个性鲜明的众多人物的描写让 其享有《科幻三国志》的盛誉。而在 上个世纪制作的《银河英雄传说》的 动画版. 完全再现了田中芳树笔下的 世界观,即使以今天的画面水准来看, 或许有些简陋,但却是经典中的经典。

在播放本篇的同时, WOWOW 还 将播放其外传作品与剧场版动画,相信 一轮新的"银英"风暴又将蓄势待发。



迪斯尼终止麦当劳对迪斯尼动画角色使用权



华特·迪斯尼公司近期决定,不再与世界快餐业巨头麦当劳公司签定下一年度迪斯尼动画角色的使用权认可协议。

根据迪斯尼公司的说法,由于 近年来麦当劳的快餐食品不断受到 媒体的批判,称其对健康有损,间接 使认可其动画角色使用权的迪斯尼 公司利益也遭到了损害。为了在有 子家庭中维护迪斯尼的健康形象, 再加上十年前两公司签定的合同于 今年即将失效,所以迪斯尼高层决 定不再与麦当劳续约。

自10年前迪斯尼与麦当劳签定 互助协定以来,麦当劳在自己的儿童套餐上搭载以迪斯尼动画角色形象为主的玩具就成了麦当劳吸引孩子们的王牌,而迪斯尼也通过授权麦当劳使用动画角色而成功地扩大了自己在全球的影响。这次迪斯尼作出这个决定,对两公司之间的关系和业绩有何影响,还是个未知数。



天行者卢克配音《魔比斯环》



国内CG电影巨制《魔比斯环》日前传出好消息,在电影《星球大战》 大战中扮演天行者卢克的演员马克·哈米尔将正式加盟《魔比斯环》英文版的配音阵容!

《魔比斯环》是我国环球数码有限公司制作的首部 CG 动画大片,为了竞争国际市场,动画的故事结构整体西化,据环球数码官方的说法,《魔比斯环》是为海外市场量身定做的,因此,在选择为

进军海外市场而制作的英文版的配音 角色上就格外慎重。公司高层为此亲 赴美国选角,加上本片自身的高素质 在好莱坞也造成了不小的影响,这才 有了马克·哈米尔加盟本片的美事。

哈米尔将在影片中为杰克的父亲西蒙配音,并且随着他的加盟,另外一些好莱坞明星也开始关注起本作来,据说已经有很多好莱坞影星希望加盟本片。《魔比斯环》将在今夏上映,届时将同时推出中文版和英文版,这个夏天,让我们期待。



绯村剑心PS2游戏版再舞京都



日本幕末时代一直是众多日本 漫画作家最喜欢 YY 的时代,也因此 涌现了大批关于这个时代的动漫作

品,而在这之中,和月伸宏的《浪客剑心》无疑是处于塔尖之作,最强幕末杀手脸上的十字伤也和"春观夜樱,夏望繁星,秋赏雏菊,冬会初雪"的名句一样,成为了所有动漫迷心目中的经典。在游戏界,此作也曾被改编过,但碍于以前主机的性能,一直无法完全再现动漫迷们心目中的经典,而

现在,我们终于可以在主流机种上看到本作了。由著名游戏厂商Banpresto在PS2上出品的这款《浪客剑心-明治刺客浪漫谭一炎上!京都轮回》以动画中最激烈的"京都"篇为中心,完全再现了原作中各典场面。目前从官网公布的画来看,本作极可能是一款对战型动作游戏,游戏中剑心、左之助这些经典角色都将一一登场。本作发售日初步定于今年秋天,价格未定,期待能早日再次见到那红发的身影。



源宫春日的忧郁

"我对普通的人类没有兴趣。你们之中要是有外星人、未来人、异世界来的人、超能力者,就尽管来找我吧!以上。"当开学的第一天,有个女孩如此做自我介绍时,你会有什么感想,当那个女孩是个美人,而且就坐在你邻桌的时候,你会怎么做?而当那女孩组建了一个意味不明的社团,强行命令你入社,招来一些奇奇怪怪的社员,比如说外星人、未来人和超能力者,并把你卷入大大小小的奇怪事件时,你是会抓狂呢?而我们的男主角阿虚,便因为仅仅坐在了凉宫春日的前面,而变成了这样的倒霉蛋。

TEXT BY AIDOWAZI



SOS 团创建宗旨: SOS 团募集世界上 所有不可思议的事件,过去曾经经历过不可思 议事件的人,现在正面临非常不可思议现象或 谜团的人,准备在最近体验不可思议现象的 人,如果你是这样的人,都可以来找我们商谈, 我们会立刻为你排忧解难。





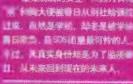
二环运货作员 不同为标 登日推加使被作为大大小小的判 有事件中,虽然觉得存在证券 "是又不再受地流浪于 406 图分 100 — 正要与可由性



第二十八年和海里以前 11日,7日上好多原交兴道。 1 5数三年代成的 1日本 7种美元素度(10年) 2









集日口中的证文技术中,即 场面相比力的 标准的特殊 果果 于超级力的集团。从为各目就是 时能这个世界的第三人称形式 口包括音界而生化 20 比当代的



《凉宫春日的物语》是电击文库上连载的超人气小说系列作,系列的小说作者谷川流,曾获得第八届Sneaker大赏,作为其出道作品的《凉宫春日的忧郁》也意外地大受欢迎,至今小说已出版了7部,并还在继续。而动画版《凉宫春日的忧郁》自放送以来,虽然只播映了短短几话,却已经在观众中掀起了极大的热潮,在总体检索率、动画人气排番动画的领先位置,甚至带动了原作小说版的再次热销,在某些地方还出现了脱销的局面。由平野缘、茅原实里、后藤邑子三人演唱的Ending主题歌更是萌倒了不少FANS,也成为近期动画迷们津津乐道的话题。



元か漫步特



花之赞实

这是个小小的殖民行星,由于行星联合的移民政策和资源 调配,这个星球上的人们不得不从事着极大劳动强度的工作,在 艰苦的生活中支持着人们对未来保持希望的是这个行星上被称 为"诗女"的女性。

所谓诗女,是一些特殊的女性。她们代代拥有着继承前任 诗女记忆的能力,并且用代代积蓄下来的智慧,将不同部族和国 家的人们的心灵紧紧地连接在一起,为人们祈祷着和平与幸福。

16岁的少女贝玲是新一任的"诗女",每代诗女被选出来之后,都必须去各地"行幸",即在旅途中寄宿于各个集落与村庄中,倾听当地人们的烦恼,并给予帮助,这也是诗女最初必须完成的工作。然而,在黑暗中似乎也有人计划袭击诗女,为了保护贝玲、军事国家德纳乌帝国派来了本国的第三皇子特瑞哈隆来充当贝玲的护卫。然而,一个是祈求和平的诗女,另一个是相信力量高于一切的军事帝国的皇子,思想和性格都完全相反的两人从旅行的一开始就充满了矛盾,故事也就从此展开……

角色介绍







德纳乌帝国帝国的第三皇子,为了阻止针对诗女的恐怖活动,现在由行星联合的命令担任贝玲的护卫,是拥有被称为"沃基斯塔"的强大特殊战斗能力的人类,能够操纵巨大战斗兵器"哥泰克·梅特"进行战斗。平常虽然给人以傲慢自大的印象,但那却并不是他的本质。



贝玲声边的护 卫神官。与阿拉姆 不同,没有特殊能力,作为护卫保护 着贝玲,在服装上 与阿拉姆有着明显 的区别。



贝玲身边的女 官,为人可靠,担任 着贝玲的辅佐,与贝 玲一样拥有着诗,只女 才拥有的能力,只女 过没有贝玲的强大。



本作的主人公,成 为下任诗女的少女,在 继承了上任诗女的记 忆,并且在家乡进行了 新任诗女为期一年的 修行之后,被人们称为 "花之诗女"的她为了 祈祷行星的和平和安 泰而展开了自己的"行 幸"之旅。





永野护。当一部动画扯上这个名字时,我们不由得感到惊喜,这位被人顶礼膜拜的"大神",无论是在漫画、动画与游戏方面都创造了数之不尽的精品,而现在一部由他精心打造的动画作品——"花之诗女"正在锐意制作中。在永野护以往的作品中,我们可以清楚地看到他与众不同的作画风格,这就是他自称的"骨骼画法"。相对于日本其他漫画家喜欢把角色画得圆润丰腴不同,永野护设计的火物编向于"骨感美"和永野护设计的光彩编向方,"骨感美"和永野护自己的话来说。 肉感型画法只适合于有幼儿般感觉的恋母情结者,而与自己的喜好格格不入。因此我们在他的作品中看到的角色往往都如芭蕾舞者一般,筋骨纠结,他的这种与众不同的风格在这部作品中也可以一览无余。

策心而论,永野护是一个比较"懒"的创作者,一部《五星物语》画了十多年还只画了十几卷。然而,在这部作品的制作从名单中我们却惊喜地发现,在原作、脚本、监督、设定、原画、摄影等每一项制作者名单中几乎都可以看到他的名字,永野护对本作的投入可见一班。因此,我们也有理由相信,他会为我们带来一部与众不同的精品。只希望本作不要象他的漫画那样让我们等到头发都发白了才好《笑》









所谓正常校园剧的典范,是安达充家的孩子们与甲子园,是白痴樱木的高一四个月,是有马总一郎与宫泽雪野,是文化祭、运动会、舞台剧与大合唱,新年的初拜、情人节的巧克力、暑假的庙会花火和圣诞节的礼物,是罗大佑在歌里唱的"春天的花开秋天的风以及冬天的落阳,忧郁的青春年少的我曾经无知的这么想,风车在四季轮回的歌里它天天地流转,风花雪月的诗句里我在年年的成长"……然而不幸的是,这些都是很好很好的,可偏偏与我们接下来要说的无关——接下来,要向大家推荐的,是一些绝对不正常的校园剧。

妖孽遍地:《凉宫春日的忧郁》

以男生的视角来看,这其实本该是相当愉快的校园生活。自己的座位后面坐着个美少女,一度按日期不停地变换发型,参加的社团里有个脸蛋可爱身材出众的美女学姐,会穿着女仆装在社团活动室里给你倒茶,同社团的还有一个如绫波丽般冷漠、神秘、不好接近的三无美少女,某天突然就邀请你去拜访她独自一人居住的家,而社团的老大,也就是那位曾经总在换发型的美少女,还会当着你的面在活动室里脱衣服,然后穿着兔女郎装去散发传单,或是穿着啦啦队的超短裙去打棒球导致对手全部脸红分心,有时又会组织大家一起拍原创小电影,在学校天台上展开无比养眼的美少女大对决……

而这本该相当愉快的校园生活让人不愉快的 地方就在于:该美少女,也就是我们伟大的女主 角,动画《凉宫春日的忧郁》的"超监督"凉宫春 日,不停地换发型的目的是吸引各种非正常人类的注意,穿着兔女郎装站在校门口发传单结果被老师抓去训话,拍的小电影从头到尾都是冷笑话(好吧,或许这是男主角的错),初中时曾经用油漆在操场上画奇怪的符号,干过各种怪事,最大的人生理想是"找出潜伏在自己身边的所有外星人、异世人、未来人和超能力者,然后和他们一起玩!"

至于那位脸蛋可爱身材出众的美女学姐朝比奈,虽然平时相当秀逗迟钝,经常被凉宫同学在各种场合当众扒衣服,强迫她穿兔女郎装女仆装护士装与啦啦队装,甚至拿她"色诱"电脑部以实现抢夺电脑的目的,但实际上,她的真实身份就是凉宫春日朝思暮想的未来人!而如绫波丽般冷漠、神秘、不好接近的三无美少女长门同学,虽然每天除了一动不动地坐在窗旁看书什么都不干,但实际上,她的真实身份就是凉宫春日朝思暮想的外星人!还有最新加入的英俊转校生古桥同学,虽然看起来除了比男主角英俊一些之外没有任何特别之处,但实际上,他的真实身份就是凉宫春日朝思暮想的超能力者!

没错,其实凉宫同学每天辛苦寻觅的各类妖孽,哦不,各类特殊人材,就潜伏在她身边——而让这些大有来头的家伙每天陪着她玩寻找外星人游戏的理由是很复杂的一大堆……简明扼要地说就是,虽然成绩优秀容貌姣好体育万能,但实际上对自己真正的非同寻常之处毫无自觉的凉宫春日同学,就是妖孽中的妖孽……哦不,能吸引各种特殊人材并毫无自觉地引发各种事件和危机的活磁石。

理所当然的,这么一票人凑在一起,就会化学反应般生成更胜名 侦探的惹事体质,所到之处也必然 如同遭遇飓风肆虐般风起云涌……而作为主要角色中惟一的正常人,男主角阿虚到底会迎来什么样的未来?!……这个问题,没有人关心。

同类作品:《LEVLE E》

其实《LEVLE E》所讲述的,是日本普通高中男生筒井雪隆、某漫画杂志社的无辜编辑、某小学五名天真可爱的小学男生、某人造星球纯洁善良的小魔王等人……哦对了还有正直英俊饱受蹂躏的戈拉夫特卫队长及其下属——咳,其实《LEVLE E》所讲述的。就是这些人怎样与邪恶又残酷变态又凶暴的多古拉星马鹿王子以及他那纷至沓来的可怕计划做斗争的故事……这是真的,你们要相信我。

神正常之主 [群英乱舞:《水果脏子》》

勿庸置疑,群英的英是英俊的英。《水果篮子》是毫无疑问的少女漫画,所以故事也毫无疑问地开始于善良得近乎白痴的金牛座女生本田透平凡的某个清晨(虽然是一个因为亲戚家没法住了所以从野营帐篷里爬出来去上学的清晨),所以故事里会出现大堆大堆的美中/青/少甚至老年。在这个平凡的早餐,充满活力地离开野营帐篷去上学的本田同学一不小心发现了同班的校园偶像草摩由希及其一族的惊人秘密:只要被异性拥抱就会变身成动物,而且不幸拥有这种体质的人的数量和"种类",正好是按童话里"十二生肖加猫"的安排,一共十三名,或者说,十三只。

这是个快乐的故事(下文中"属"字指的不是出生年份,是所变的动物),每天都少不了打打闹闹没完没了的猫和老鼠(夹和由希),属狗的职业作家紫吴那些欧吉桑式的冷笑话以及一再欺负自己责编的"恶行",属龙的冷面热心医生波鸟"非同凡响"的变身,属蛇的超华丽美青年绫女(由希的亲哥哥)惊世骇俗的华丽言行,仰慕绫女、属猴又害羞的利津更加惊世骇俗的"道歉"……这也是个悲伤的故事。多少年来无数缕被诅咒的命运,为了严守秘密而被抹消的一片片记忆,难以得到爱的十二生肖,连十二生肖都排斥的猫,以及在十二生肖之上,支配一切的孤独的神——草摩慊人。



其实以《水果篮子》为例,就可以归纳出加入了特殊设定的少女漫画(如下文提到的同类作品《红茶王子》与《FUNFUN 工房》)的普遍规律:它们原本都是再普通不过的校园故事,高兴,烦恼,开心,忧郁,都是最亲切的青春味道。而像"变身"、"诅咒"这样的设定,说到底全是佐料,它们给一切的高兴烦恼开心忧郁都提了味,让所有的冲突与矛盾都不再隐身于琐碎日常。故事中的角色与读者们的感情是互通的,而那些在比现实中的读者们更艰难的处境中分享快乐与悲伤、追寻幸福的角色们的努力,却能传达给读者更深的感动。

P·S. 这里忍不住要小小地剧透或者说提醒一下广大读者,如果你从没看过水果篮子也没听说过它的各类八卦,那么在拿着单行本有笑有泪地



るか漫場

看下去,并毫无防备地突然被告知不知道到底应该念"欠人"还是"奸人"的的慊人神样的真实身份的时候,请不要太崩溃。

同类作品:《红茶王子》《FUNFUN工房》《神是中学生》

前两部都是美人如云的少女漫画,一个说的是喜欢红茶的高中女生奈子在喝茶时召唤出了红茶世界的王子,一个说的是高中女生望月盈在美男云集的点心店里吃了魔女圣代于是被魔女附身,还拖了十个美少/青年下水做她的"星星侍者"。至于讲述初中女生一桥友里惠莫名其妙的成了神仙的《神是中学生》,往往被归为LOLICON向的萌系作品,让小姑娘们望而却步,实际上这动画与前面两部漫画一样是清新可爱的生活小品,绝对老少咸宜。

百鬼横行:《乱马1/2》



说到非正常校园题材的作品, 永不落伍的经 典当然是《乱马1/2》。早乙女乱马同学的一天通 常是这样开始的:起床,在早餐前后和爸爸(或者 说熊猫)、准岳父或者未婚妻小茜打一架, 也许还 会被老色狼八宝斋偷袭。和小茜一起上学,不幸被 泼水太婆的冷水淋到变成女生, 于是遭遇九能带 刀学长的疯狂追求;或者没有被淋到,于是遭遇九 能带刀学长的疯狂追杀。到校,与穿着夏威夷衬衫 的变态九能校长战斗,或者到不了校,与单恋他未 婚妻的超级路痴响良牙战斗; 又或者到了校也打 败了校长,然后在午餐时间遭遇中国姑娘珊璞撞 破教室的墙给他送来无敌爱妻便当, 并发现今天 的主菜是良牙变身的小黑猪; 还可能今天的便当 十分正常, 却因为得到了珊璞的爱而被单恋珊璞 的超级大近视美少年沐丝追杀, 当然, 也可能因为 沐丝没戴眼镜而被他当作珊璞求爱(沐丝 不戴眼镜的时候可以把包括自行车和猪

在内的任何东西当作珊璞并扑上去表白)……十来岁的青春在接踵而至的没完没了又莫名其妙的大乱斗中度过,而作为我们这一代读者最早接触到的漫画之一,它也给我们留下了一些极具中国特色的印象。比如上地理课讲到青海时会全神贯注地在地图上找咒泉乡,比如很多年之后才发现原来最初的那个



被叫作《七笑拳》的中文版里,乱马被额外加了那么多件"背心"。

同类作品:《福星小子》

高桥阿姨上世纪八十年代另一大作,剧情也许可以概括为"猥琐又花心的高中生诸星当如何被鬼族公主、天狗公主等各路美女追求……"高桥阿姨笔下当然没有这种好事,所以实际上,诸星当每天都生活在水深火热之中,而错乱僧的名言"不吉利啊……"也一度是在"祥瑞啊……"之前风靡万千少男少女的名台词……

炮火青春:《云之彼端,约定的地方》

新海诚的这部个人动画,其实是显而易见的伪战争题材——因为"战争"这么个大前提实在太好用,只要作者功力够深刻画到位,"战争"这种令人扼腕的不可抗力所能铺设出的背景、渲染出的氛围与制造出的生离死别曲折动荡,一定会比"我们从小一起长大但是她要搬家去外国了"或者"昨天刚刚跟学长告了白,今天却发现自己身患绝症"要更有感染力。撇开OTAKU们不谈,看完"云彼"之后,过了一个月还记得住它的背景设定到底讲的是些啥的普通观众大概没几个,然而我们都不会忘记青森的蓝天碧海,佐由理和她的梦,浩纪和拓也与他们造的飞机,还有关于云之彼端那座高塔的约定。他们的青春与因为战争支离破碎,而他们的梦想被硝烟与炮火洗礼得更加明亮动人。



同类作品:《星之声》《全金属狂潮》《最终兵器彼女》

第一部是新海诚的另一部个人动画, 第二部 名声赫赫无需再提, 而最后一部是始终没有大红 大紫但却刻在了许多人心底的漫画——不过现在 动画版和真人版也都出来捞钱了。除了《全金属狂 潮》,其他两部都如上文所说,是讨巧的伪战争题 材——像电影《钢琴师》一样,这些作品关注的并 不是战争与军事、战术与战略, 而是战争中普通人 的命运。而当普通人,或者说"原本应该普通的人" 锁定在了十来岁的中学生身上, 青春期少年所特 有的冲动、活力、迷茫与绝望也就愈显突出——即 使是一开始以"彻头彻尾的军人相良宗介混乱又 搞笑的普通校园生活"吸引了读者注意力的《全金 属狂潮》, 在正经剧情渐渐深入之后, 情节的波澜 也已经由浪花变成了越来越大的旋涡。而故事所 关注的重点,也就越来越多地集中到了少年军人 相良宗介与女高中生千鸟要的互动、思虑与选择 上。战争的大前提赋予了千濑与修次、美加子与阿 升这些本该普通的孩子超越年龄的负担与责任, 而这些年轻人的勇气与爱情,徘徊与抉择,也都因 此显得分外迷人。







者 乐桃,一直以来都很喜欢她那清新自然充满生活气息又带有奇幻色彩的作品,可惜早有闻名却不得一见,这次在深圳文博会上终于见到了这位传说中的美少女漫画家猪乐桃,在她模特级的身材和精致的五官前,侏儒身材的吉祥天恨不得能挖个地洞把自己埋起来。美虽美,猪猪却一点都不傲气,给人的感觉是轻松幽默又可爱,很难想象170cm的女孩会显得可爱,但她滴溜溜的大

眼睛和丰富的表情,还有经常茫然失措的样子,真的像卡通片里的猪猪那么可爱!她喜欢人家叫她猪猪,她喜欢美食和运动,她喜欢漂亮的衣服,她喜欢享受轻松生活,但这么美丽的一个女孩子,却选择了画漫画这条艰难的道路,坚持了8年,直到现在她最喜欢的还是画漫画,说到底,她就是这样一只快乐地为理想拼搏每天努力画漫画的可爱猪。







- **建筑**
- 12 E
- 14
- ullet{ullet}ulletulletulletullet{ullet}ulletulletul
- 2 A The Control of th

猪猪的爱好:

- 喜欢一边听广播 边直漫画
- 看流行、设计及建筑类杂志
- 海底探险类节目
- 阴天或肩天散步
- · 网上胸他 植 () 的现在分
- 算命 瑜伽 雅覚
- 契护肤品 歌居用品
- 喜欢让 > 雪诺(长的像也可以)
- 喜欢听别人事头
- # ± # Bose-No





猪猪的经历:

童年在美丽的云南西双版纳度过,曾辗转于云南、扬州、上海等地,现定居于北京。职高毕业后参加工作,后于1998年"2000年担任漫画作者姚非拉的专职助手,期间同时以个人名义发表作品。2000年"2004年,就读于北京林业大学的环境设计专业。现在是姚非拉"Summer"工作室的主笔之一。2004年以《尤米飞行日记》获第一届金龙奖最佳效果奖;2005年以《玛塔》获得第二届金龙奖漫画大奖;2006年出任第三届金龙奖亲善大使。目前《玛塔》单行本已出版,正热烈发售中。

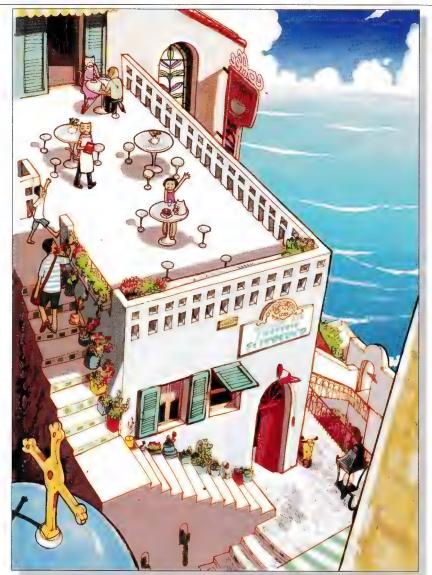
猪猪的作品:

- ■《高中5班日记》
- ●《影子》
- ■《蒲公英》
- ■《爱的魔法汤》
- 人人口》第八公/小
- 《Danser La Bolka》《My Cherie Amour》
- ■《尤米飞行日记》
- ■《夏天来到 RENO 岛》
- ■《肚子好饿!》
- 《Manoa》
- ■《玛塔》









猪乐桃·八年漫画路:

9年前、给姚非拉写了封巨大的应聘助手的 信,满怀期待地等待,却一直没有回音。直到一 年后,也就是8年前的春天,意外收到了姚非拉 的回信,满满一页信纸,已经忘记所写的内容了, 只记得最后姚非拉写着"让我们一起来画漫画 吧! "。老爸当时拍着桌子怒吼"去画漫画, 你就 别回这个家! "。只犹豫了0.01 秒, 我就转身出 门去了姚非拉家。但起初很艰难, 由于杂志社拖 欠稿费, 我们陷入经济危机, 姚非拉也由于长期 劳累导致过敏性哮喘,连血都咳出来了(好可 怕……),我们却连吃饭和看病的钱都没有,好像 生活在万恶的旧社会……但即便是那样的境遇。 大部分的记忆却仍然充满温暖。我们每天都过得 很开心,生活中只有漫画,大家都充满了理想。也 许正是因为什么都没有,所以才过得努力而朴实。 现在终于迎来了好日子,有了工作室、良好的工 作环境、经理人。政府投资……有了这么多良好 的条件, 更没理由不好好奋斗了; 原创漫画的道 路的确很艰难,但是我们真的喜欢这项事业,大 家仍然抱着单纯的目标在努力——画好每一页漫 画, 简单而快乐地生活!

猪猪的伟大理想:

希望能够保持健康的身体画好每一页漫画! ——每天的目标

希望成为会画漫画的瑜伽教练!

——已经实现 希望能够和长得像让·雷诺的人同游地中海| ——只是梦想



你觉得自己的绘画风格是怎样的?

[請張][] 我觉得是怀旧的童话加留险风格,算是大自然风格吧。

这次文博会的慈善拍卖会里, 你的作品拍了2 万4, 事后有什么感想?

医范围 很惊讶,觉得大家实在出手太大方了!然后一想到拍卖作品是为失学儿童筹款,就感到很自豪啦!

《玛塔》是一个关于什么的故事?

[2] 《玛塔》系列作品包含散文性和故事性两种概念, 散文部分简单轻松, 故事部分会有引人入胜的冒险情节。描写的是在美丽而奇幻的雷诺岛上, 小女生玛塔简单而有趣的生活。

对看《玛塔》的读者说几句话吧。

於初號別 感谢大家一直以来支持这本没有帅哥、美女的漫画。我会继续努力用单纯、美好的画面来回报你们。

第50 猪仔你那么爱吃身材却那么苗条,有什么秘 证证2

图 没什么秘诀啊?可能是因为我很喜欢运动吧, 每周我都要做3次瑜伽,2次健身或游泳,即 使没有运动也会出去散散步。

很少有漫画家想当瑜伽教练的?

[\$\$\frac{1}{8}\$] 因为之前长时间画画得了颈椎炎, 医生都没有治好, 后来抱着试试的心态去练瑜伽, 竟然治好了。然后, 就开始教身边的朋友做, 他们都夸我教得好, 应该去做教练, 我就当真了, 就去考了初级的教练认证, 现在每周会去教两节瑜伽课。

为什么那么喜欢让・雷诺?

情景排 个人审美的问题吧! 天生就喜欢年纪大的胡子美中年……

那你身边就是有一个美中年姚非拉吗?

學,他不能算,他是我师 父,像长辈一样……(吉 样天:慌张的小猪真好玩。 嘿)

最后有什么要跟读者们说的

[四] 《玛塔》单行本发售中! 一书三 册,珍藏价只要35块,走过路过不要错过啊! (吉祥天:卖广告还真积极……)





生命就是一次旅程,尽情享受吧!

COST A

■导演: 约翰·拉塞特 John Lasseter ■编剧: 约翰·拉塞特 John Lasseter ■配音: 保罗·纽曼 Paul Newman 欧文·威尔逊 Owen Wilson 胖子拉里 Larry the Cable Guy 理查德·佩蒂 Richard Petty 波妮·亨特 Bonnie Hunt 迈克尔·基顿 Michael Keaton 乔治·卡琳 George Carlin 詹尼佛·刘易斯 Jenifer Lewis ■出品: 迪士尼/皮克斯 ■上映日期: 2006 年 6 月 9 日

这次影片要看什么?

在创造了《玩具总动员》、《海底总动员》、《超 人特攻队》等一系列电脑动画票房奇迹之后,皮 克斯在今年夏天又要给大家带来另一部精彩纷呈 的超级大片《汽车总动员》!本次影片将由皮克 斯的领头人约翰·拉塞特亲自操刀编写剧本以及 担任导演,拉塞特自《玩具总动员2》之后就退居 二线,开始负责公司的运营工作。本次重新出山, 意图联合旗下精英团队,为各位影迷奉献皮克斯 有史以来最精彩动画长片!

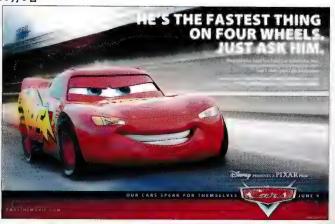
去年的时候,皮克斯与老东家迪士尼闹得很不愉快,由于迪士尼提出的不合理续约条款,皮克斯一度宣布不再续约,另找东家甚至自立门户,在当时也曾传闻包括苹果、梦工厂等公司欲图收购皮克斯,多家公司卷入这场纷争,弄得华尔街股市一时波澜异常,影迷们一直认为《汽车总动员》将会是皮克斯在迪士尼旗下制作的最后一部动画长片。到了今年2月24日,双方突然达成协议,迪士尼斥资2亿4000万美元宣布收购皮克斯,为这场"续约之争"画上了句号。自此,皮克斯正式成为迪士尼动画王国下的一员,而在影迷心中,"皮克斯+迪士尼"已经成为优秀动画长片的代名词。

名为《汽车总动员》,那么影片中有关汽车的要素自然是重中之重。对于我国影迷来说,感受可能还不是很深刻,但对于汽车大国的欧美影迷来说,则会在电影中看到令人兴奋的要素,例如1951年版的大黄蜂轿车哈德森,资深车迷一定会在汽车左门上看到代表这辆汽车悠久历史的1951年的LOGO。不过虽然我们无法从这一点上看到感动,但是在另外的地方依然能找到耳熟能详的标志,例如大家可以细心寻找在哪些车身上有《玩具总动员》和《虫虫总动员》的标志?导演约翰·拉塞特的缩写"JLP"出现在哪里?还有在《怪物公司》中出现过的"2319"会出现在哪一辆赛车上?这些都是需要影迷在影片中寻找的乐趣。

而关于主角赖特宁·麦克奎恩的名字来历, 一则是来自著名演员多次演出过神奇车技的史蒂 夫·麦克奎恩的名字,二则是来自前皮克斯雇员 格雷恩·麦克奎恩的名字,后者曾参与过皮克斯

剧情梗概

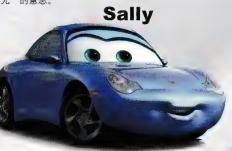
红色赛车赖特宁·麦克奎恩(欧文·威尔逊配音)是镇上速度最快的赛车手,号称能快过一切和他一样用四个轮子跑步的家伙。在他的家乡。麦克奎恩已经没有对手可以较量了。于是他准备前往加利福尼亚州去参加在那里举行的"活塞杯汽车冠军赛"在路途中他无意中闯入了位于美国66号高速公路的Radiator Spring镇,在那里他邂逅了漂亮的2002年版保时捷轿车莎莉(波妮·亨特配音),并与满身铁锈但心地善良的拖车马特(胖子拉里配音)和1951年版大黄蜂轿车哈德森(保罗·纽曼配音)等人成为好友。从这些人身上,麦克奎恩明白生活中有比荣誉和名利更重要的东西。那就是:生活是关于过程而不是关于结果的





多部动画长片的制作,如《玩具总动员》、《海底总动员》等,但是还没有等到《海底总动员》公开上映,他便在2002年10月不幸去世。另外赖特宁(Lighting)的英文原意是"闪闪发光"的意思。







这次影片要听什么?

皮克斯的动画长片历来都邀请当红明星为其角色配音,例如汤姆·汉克斯、 保罗·纽曼等都曾为皮克斯的动画角色奉献过精彩的"声"技。而这次为影片 主角麦克奎恩配音的则是我国影迷也非常熟悉的欧文·威尔逊(曾与成龙合演 过《上海正午》),欧文为麦克奎恩演绎的那种年轻、张狂却又有点迷茫的声线, 非常出色地展现了主角的个性。

为老爷车哈德森配音的则是德高望重的保罗·纽曼,他那沉着老练,跃跃欲试又不失稳妥的嗓音让这辆 1951 年版的大黄蜂轿车迸发了新的活力。

胖子拉里可能国内观众还不太熟悉,而他现在却是红遍全美电视界的大牌明星,这位胖得恨不得连眼睛都睁不开的大块头前段时间刚刚出演了他首部电影作品《胖子拉里·健康调查员》,这次又来到了皮克斯的屏幕上,为那位锈迹斑斑憨厚老实的拖车配音。

而为那辆 2002 年版保时捷莎莉配音的波妮·亨特,她的声线和这辆汽车一样具有"从静止到时速 60 英里只需 4.9 秒"的加速能力,波妮曾在电影《儿女一箩筐》中与白头翁史蒂夫·马丁共同对抗 12 个大闹天宫的小祖宗,她这次又能为电影增添多少华彩呢?







这次影片要读什么?

影片在制作初期,曾被命名为《66号高速公路》,不过担心观众会把影片和1960年的同名电视剧搞混淆,随即在第二年便将片名定为《汽车总动员》。那么这条传奇的"66号高速公路"到底是什么呢?

66号高速公路 (Route 66) 始建于1926年11月11日,全长3755公里,从芝加哥开始,途经密苏里州、堪萨斯州、俄克拉荷马州、得克萨斯州、新墨西哥城、亚里桑那州以及加利福尼亚州,最终抵达终点站 Santa Monica。它是全美高速公路系统以及联邦高速公路系统中最具标志性的一条路线,曾经是美国西部拓荒以及西部迁移过程中的重要通道。随着美国州际高速公路系统的开发和繁荣,这条古老的公路逐渐被淘汰,并在1985年被美国政府正式从全美高速公路网上剔除掉了。但是美国人以及居住在公路两旁的居民对这条公路抱有深厚的感情,亲切地称它为"古老的66号公路 (Historic Route 66)",并一直在为保全这条公路而努力,例如影片中的莎莉就一直坚信,66号公路一定会在某一天再现生机的1



Fillmore





在价值现在么了?

[楼主: bobxu]

阿婆报道

游戏为什么越来 越没有乐趣?现 在游戏的定义是 什么? 是电影? 是小说?还是只 要玩家玩的开 心?游戏的乐趣



越来越少这到底是为什么?是现在游戏都有了攻略,可以 上网和人家讨论,查找资料,而缺少自己钻研的精神?还 是少了当初只为游戏而游戏,而不是像现在为了炫耀来游 戏? 所以现在的游戏怎么了? 到底是我们变了? 还是游戏 变了?还是时代变了?还是其他…… 相关地址

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=235206

sykes: 既然游戏被称为第九大艺术,加入一些内涵的东 西是有必要的, 不是谁变谁不变的问题, 是时代发展, 我 们顺应罢了……

黑羽鸟: 加入好的剧情和动作性下降什么的没关系吧。而 且我不觉得现在的游戏不好玩,更不会觉得复杂。

各位读者我们又见面了, 不知各位还满 意我们上一期的 E3 特别报道吗? 为了将 E3 的消息在第一时间告诉玩家,编辑们可是熬 了几夜哦, 而E3的后续报道也会在这几期的 新闻中为大家送上,请不要错过。另外本期 也根据连续一段时间的读者来信在栏目上做 了些调整, 也感谢大家, 《游戏城寨》是会在

大家的的建议和意见中不断进步的。也不要 忘记剪下本期45~46页的印花配合5月上市 的《游戏机实用技术》和《掌机王》参加100000 元抽奖哦!算算日子,也马上就要到考季了, 高考、毕业考、期末考等各类考试都快到来。 在这里祝各位学生读者们考试顺利通过! 那 就先来看看最进论坛上发生了些什么事吧?



选登

谢晓东: 从web show中得知,如果指甲 上出现白色斑点,就会有人送你想要的礼物。 本人惊喜地发现自己右手食指指甲上有一白 斑, 请问小编我梦想中的 PS2 什么时候到啊? 另外本人有一小小建议,希望小编们能把音乐 台的歌词扩增。

阿婆: 别想 PS2 了, 快去医院看看吧……另外 本期如你所愿, 歌词部分扩充到两页, 但还是 因为页数紧张放不全, 还请体谅, 剩下的歌词 请去论坛的音乐区查询吧。

上海 韩珊媛: 我诅咒我中奖, 看到"读者自留 地"那一叠厚厚的读者回函,不禁让我感到中 奖的前途渺茫,但我仍寄去这一期的回函,因 为我相信在这艰难的"革命"道路上,坚持就

读者们哪、你们永远是上帝、把某位上 帝的来处搞错就太不应该了……在这里对杨 河东读者道歉, 第四期的《读者自留地》中 您的地址应为广西,特此更正。

是胜利」

阿婆: 坚持是没错, 可我还是要无奈地告诉您: "革命尚未成功……"

福建 郑世杰: 大家在"游戏裁判所"中都以自 己鲜明的观点评论了游戏以及游戏现象、值得

阿婆: 嗯,负责该栏目的某编辑偷笑中。

上海 孙琪: 因为我家里没上网, 我也没空去网 吧,所以没有 levelup.cn 注册 ID 和 E-mail, 没 有这些能否参加抽奖呢?

阿婆: 绝对可以参加, 不过有空也别忘了来论 坛玩玩哦!

浙江 林齐坤: 我是一名高中生, 现在没什么机 会上网, 所以levelup.cn很久都没上过了, 请问 我的 ID 会被删掉吗?

阿婆: 放心吧, 绝对不会。

您的意见是对我们最大的支持

- 1. 您觉得本期封面怎么样?
- 2. 对新闻的内容是否满意?
- 3. 您对新作速报栏目的建议是什么?
- 4. 您对动漫栏目有什么建议?
- 5. 您觉得动漫栏目还应该增加什么部分的内容?
- 6. 您是否满意本期的 levelup 音乐台?

我们将会从读者来信中抽出20位获奖者, 奖品是levelup 主题「恤一件。来信请寄

地址: 兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 收件人:《游戏城寨》编辑组 邮编:730010







《levelup 游戏城寨》 Level 4 读者调查表抽奖



Xbox360 获得者

100024 北京



PS2 获得者

430022 湖北



PSP获得者

521000 广东



NDSL 获得者

213164 常州

本次活动礼品将从 levelup 电玩商城集成支 付宝功能的商家处采购. 并由商家直接提供给中 奖者, 请中奖者收到奖 品时认真检查后再签收。

另外请中奖者从速 联系《游戏城寨》编辑组 (0931-4863066), 以便 奖品能够尽快发放。



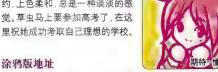
本期的幻梦涂鸦坊收录了网 友草虫 May 的几幅作品,她涂鸦 的常用工具为Shi-painter,线条简 约,上色柔和,总是一种淡淡的感 觉。草虫马上要参加高考了,在这 里祝她成功考取自己理想的学校。













http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

ΙD 蓝宝石的夜空

BL, 嚣张的BL, 猥琐的BL, 半夜BL, 将BL进行到底

自我介绍: JP文化爱好者, 潜修 JP文中 出没区域:猪笼城寨,二手交易区,手机区

ΙĎ 我为球狂 年龄 20

足球,篮球,动漫,电影,游戏,音乐 爱好 自我介绍: 偶是老实人!

出没区域。猪笼、动漫区、实况区、PSP区

ID

年龄 20

爱好 游戏,交友,调侃

自我介绍 嚣张是我的天性, 猥琐是我的个性, 待人真诚是我的秉性,希望能和各位玩家、对 某方面有独特见解或北京的朋友做个朋友! 出没区域:综合区,索尼区,原创区、猪笼城寨 游戏 STAR

爱好 游戏,电影,足球,睡觉,听别人吹水…… 自我介绍: 我是无双FAN, 传说FAN, 机战FAN 出没区域: 无双区, 传说区, 机战区

年齡

要好 游戏, 动幔, 音乐 自我介绍: 我十分热爱游戏, 想和有共同爱好 的人做朋友

出没区域: 猪笼城寨

为爱流浪

年龄 23 學好,游戏,动漫,音乐,电影 自我介绍,热爱游戏,网游,TV GAME,掌机 等等均有涉及,性格开朗,待人那是没话说

的,望与广大 出没地区:主要在猪笼城寨, PSP 专区 我爱鸣

爱好 游戏,电影,音乐 自我介绍:喜欢打打游戏,看看电影,听听音乐 出没区域: 猪笼城寨, 游戏区乱窜、嘿嘿

酷乐猫

年龄

要好 ACG、音乐(以日美为主、各个类型 一点)、电影

自我介绍: 性格外冷内热, 对于喜欢的东西相 当执著,希望结交有共同爱好的朋友。 出没区域:音乐区,任区,恶魔城区,其他地

方有事没事都会逛逛

年龄 21

ACG 爱好

自我介绍: 我很喜欢潜水、谢谢

出没区域: 除管理区

gamecavalier

年龄

爱好 游戏,电影,音乐,足球 自我介绍:我十分热爱游戏,音乐和动画,请 和我做朋友吧!哦,还有英文电视剧

出没区域: levelup 无孔不入

被遗忘者

生龄 19 兴趣 摄影、飑车、听交响乐

自我介绍:我也很无奈…… 出没地区:城寨,各个专区,意见区

所恶

年龄 20

高达, Gunpla, 海贼, 游戏……以SLG

和RPG为主

自我介绍: 啊……来凑热闹 出没区域:水底、定期上浮

學學戲

[E3 讨论]我们这个时代是游戏界最精彩的时代

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=227483

点击 5035 Xbox 360, PS3、Wii 的三足鼎立才是游戏界这几

十年来最大的盛事",很有见解的一篇评论

「UT 攻略」[PS2] hack//G.U. Vol.1 直張]流程攻[http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=30&ID=231543

点击 1142

这次的《.hack》似乎还不错哦, 正在努力攻关的朋 友不妨也来此帖讨论-

影视、动漫、

M子标题 [UT 文学组 小说 (玄幻)]神罚

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=177060

楼主 影翼之告死天使 点击 1446

神命令两个神主直隶天使---告死天使,执行神罚 神罚的内容是"毁灭世界"……

帖子标题 FAN 之影评 ----球成名

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=9&ID=234658

点击 330 -球成名的故事可以说是痛并快乐着,在主角遭受

--系列诸如父亲阻挠,初试落选,同事刁难……

寶編篇 简述多元的主机知识

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=230933

点击 4274

如标题、楼主很详细全面地介绍了很多关于游戏主 机的知识。

昨天买了PS2 却被同事们全体鄙视了

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=30&ID=233334 点击

昨天买了一台PS2回来,但是将这个事情告诉同事 们以后,迎接的却是冷水…

我真的看见鬼了!!!

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=232676

点击 dantewei 2883

昨天晚上我深夜坐车回家……当时车上只有几个人 因为自己实在太困了, 所以睡了一会…

NF編章 教你用最快速度做一把 AK47

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=235927

爱国者 1984 点击

您还别说,真做出来了……可看了的人怎么就这么 想抽楼主呢…

本期论坛之星



"我曾是开店的 现在为人民服务。"这样一句简单的话, 牵动了无 数玩家的心****长久以来。 JS 这个名词在玩家心目中一直是那么的令 人畏惧,但赵粹的到来。打破了高家从不为玩家免费服务的先河。是他 让广大玩家彻底了解了"Sided And Andrews 100多页的帖子看看吧!

性别 酷哥 星座 双子座

门派 生化特别行动队

莎木啊, 什么时候才出3啊

帅哥的

你是属于哪个级别的?

楼主: yeylh



在我多年的研究下我发现帅哥可以分为3个等

第一级 就是让女孩子看了心理会想,这个男 孩子好帅啊但心里没什么想法的人,这是帅的一般 阶段, 可以让女孩子注意上你。

第二级 就是让女孩子看了就情不自禁的跟你 说话, 然后就很想跟你在一起的人, 这些人往往会 有好多女孩子在身边令很多男孩子很嫉妒,其实这 还不帅的最高阶段。

第三级 就是让女孩子看了不敢跟你说话但心 里已经认为你很帅的人,其实她心里很想跟你说话 但不敢,她自己知道她配不上你,她知道跟你说了 你也不会同意的,这就是帅的最高境界,呵呵。

综上所述那些没有女友的朋友请不要担 心, 不是没有女孩喜欢你, 很有可能是因 为你已经达到了最高境界,好多女孩 不敢跟你表白的。

自己的收件地址、姓名及电话号码



levelup 音乐合曲目

01 Win and Shine (《胜利十一人 10》主题曲) 02 冒险吧? (《凉宫春日的忧郁》Opening)

03 有了这颗眼泪才能走下去(《喧嚣学园 第二学期》 Ending)

04 My Village is Number One (《异度装甲》BGM 钢琴重奏版)

05 The Treasure Which Cannot Be Stolen (《异度装甲》BGM 钢琴重奏版)

06 Bad Day (欧美流行推荐)

07 绝不会离开你(日韩流行推荐)

08 Planetarium (网友点播) 09 Broken Wings (网友点播)

09 Broken Wings (网友点播 10 晴天阳娃娃 (佳文选读)

11 动画对白赏析(《钢之炼金术师》)

12 Dear Woman (SMAP演唱)

注:曲目序号不包括朵拉的解说



答えはいつも私の胸に???

なんでだろあなたを选んだ私です もうとまらない运命样から决められたけど | believe 真似だけじゃつまらないの |You'll be right| 感じるまま感じることだけをするよ

冒险でしょでしょ! ? ホントが嘘に変わる世界で 梦があるから強くなるのよ谁の为じゃない 一緒に来てくださいっ どこまでも自由な私を见てよね 明日过去になった今日のいまが奇迹 | believe you? 2 ?

戻れないとこまで行かなきゃつまんない さあ教えて秘めてる愿いを镜に投げた My delight 身体ごと受とめたら Your mind fly! 惊かせて惊いて笑顔になろう

始まりでしまでしょ! ? キレイが暗を照らすみたいに 私のちからあなたの泪どつちも正しいの 現実にゆれる紆細な心が 伤つくのはイヤ 思いましたいつもいつも胸の奥に 答えが? ? ?

普通じゃないのが当然なら 答える私は何ができる? 普通でも普通じゃなくて 感じるまま感じることだけをするよ

■陰でしょでしょ| ? ホントが嘘に変わる世界で 梦があるから強くなるのよ谁の为じゃない 始まりでしょでしょ! ?

キレイが暗を照らすみたいに私とあなた 冒险の途中

一緒に进んでくどこまでも自由に 現实を超えて 明日过去になった今日のいまが奇迹 确かな未来を つかもう未来を ! believe.... 答案始终在我的心中

I believe you

不知为什么我选中了你已经无法停止,这是命运所安排的 l believe 只照搬别人就没意思 You'll be right! 只做我能感受到的事情

冒险吧?真实也能变成虚假的世界里 因为有梦想才能变得更强 并不是为了谁 一起来吧 始终看着自由自在的我 今天的这一时刻特是奇迹 明天就会变成过去

要走到无法返回的地步,要不然没意思 告诉我吧 把愿望扔向镜子中 My delight 用身体去接触 Your mind fly! 在吃惊和惊喜中欢笑

才刚刚开始吧?就像美丽的东西来照射黑暗一样 我的力量和你的眼泪究竟哪一个是正确的 纤细的心在现实中游荡 总是在心灵的深处向着 我不想再受伤 答案?

如果回答非普通才是理所当然 那么我还能做些什么? 不管是普通还是非普通 只做我能感受到的事情

冒险吧? 真实也能变成虚假的世界里 因为有梦想才能变得更强 并不是为了谁 才刚刚开始

就像美丽的东西来照射黑暗一样 你和我还在冒险的途中

一起前进吧 自由地走到任何地方 超越现实 今天的这一时刻将是香疹 明天就会变成过去

今天的这一时刻将是奇迹 明天就会变成过去 确实存在的未来 抓住未来

I believe.

Where is the moment when we need it the most You kick up the leaves and the magic is lost You tell me your blue sky's fade to gray You tell me your passion's gone away And I don't need no carryin' on

Daniel Powter

You stand in the line just to hit a new low You're faking a smile with the coffee to go You tell me your life's been way off line You're falling to pieces every time And I don't need no carryin' on

Because you had a bad day
You're taking one down
You sing a sad song just to turn it around
You say you don't know
You tell me don't lie
You work at a smile and you go for a ride
You had a bad day
The camera don't lie

You're coming back down and you really don't mind You had a bad day You had a bad day

Well you need a blue sky holiday
The point is they laugh at what you say
And I don't need no carryin' on

You're taking one down
You sing a sad song just to turn it around
You say you don't know
You tell me don't lie
You work at a smile and you go for a ride
You had a bad day

The camera don't lie

You're coming back down and you really don't mind You had a bad day

(Oooh.. a holiday..)

You had a had day

Sometimes the system goes on the blink
And the whole things it turns out wrong
You might not make it back and you know
That you could be well oh that strong
And I'm not wrong
(yeah...)

So where is the passion when you need it the most \mbox{Oh} you and \mbox{I}

You kick up the leaves and the magic is lost

Cause you had a bad day
You're taking one down
You sing a sad song just to turn it around
You say you don't know
You tell me don't kie
You work at a smile and you go for a ride
You had a bad day
You've seen what you like
And how does it feel for one more time?
You had a bad day
You had a bad day
You had a bad day

我们最需要好运的时候它在哪里 你踢起地上的落叶 魔法消失了 你告诉我你蔚蓝的天空渐已灰暗 你告诉我你心中的热情也已冷淡 而我不必再去坚持

站在情绪低谷的边缘 你强装微笑 品着咖啡 你告诉我你的生活已背离常轨 你每一次都会摔得粉碎 而我不必再去坚持

因为你这一天很糟糕

情绪十全任孩

你这一天很糟糕

唱首悲伤的歌 很快就会雨过天晴 你说你茫然不知所措 你告诉我不要说谎 你挤出一个微笑然后去上班 你这一天很糟糕 相机不会说谎 但你会恢复过来 你也不会真的在乎 你这一天很糟糕

你需要一个阳光明媚的假日 可他们却嘲笑这种说法 而我不必再去坚持

你这一天很糟糕 情绪也很低落 唱首悲伤的歌 很快就会雨过天晴 你说你茫然不知所措 你告诉我别说谎 你挤出一个微笑然后去上班 你这一天很糟糕 相机不会说谎 但你会恢复过来 你也不会真的在乎 你放一天很糟糕

有时候系统也会失控 一切都变得很糟糕 你或许无法挽救但你知道 你会好好生活并依然坚强 哦 我说的没错

当你最需要激情的时候它在哪里 噢 你和我 你踢开地上的落叶 魔法消失了

因为你这一天很糟糕 情绪才会低落 唱首悲伤的歌 很快就会雨过天晴 你说你茫然不知所措 你告诉我不要说谎 你挤出一个微笑然后去上班 你这一天很糟糕 你已经看到你想要的结局 再经历一次会是什么感觉? 你这一天很糟糕 你这一天很糟糕





有了这颗眼泪才能走下去

演唱: 时东あみ

それがへたくそで なんか悔しいけど まだあきらめない ね

ぼんやりとしてる梦もそのうちに 零が晴れたようにしてみせる

この一歩进むまで 次の一歩まで じつくり行くから 前に讲れから 自分のペースで

小さな部屋でも 野望が诘まってる いちいち言わない が???

それぞれの时代 それぞれの人生 だけど つながってる人间模样

この泪があるから 次の一歩となる はつきり分かるよ 前に讲んでるって "辉き"の袂(もと)へ 因为经常做得不好 虽然有些不甘心 但是不要放弃

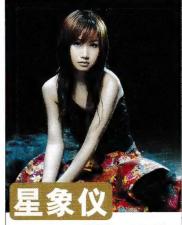
一定要把朦胧的梦中 存在的迷蒙全部消除

直到走出这一步 直到走出下一步 我会慢慢地走 以自己速度 慢慢地前进

虽然是小小的房间 但充满着野心

各自的时代,各自的人生 但是每个人都互相连接在一起

因为有这颗眼泪 所以才能迈出下一步 能明确地感觉到 我确实在前进 走向"光辉"



"":大冢爱

夕月夜 顔だす 消えてく 子供の声 远く远く この空のどこかに 君はいるんだろう 夏の終わりに2人で抜け出した この公园で见つけた あの星座 何だか 覚えてる?

会えなくても 记忆をたどって 同じ幸せを见たいんだ あの香りとともに 花火がばつと开く

行きたいよ 君のところへ 今すぐ かけだして 行きたいよ まっ暗で何も 见えない 怖くても大丈夫 数えきれない星空が 今もずっと ここにあるんだよ 泣かないよ 昔 君と见た きれいな空だったから

あの道まで 响く 靴の音が耳に残る 大きな 自分の影を 见つめて 想うのでしょう ちっとも 变わらないはずなのに せつない气持ちふくらんでく どんなに 想ったって 君は もういない

行きたいよ 君のそばに 小さくても小さくても 1番に 君が好きだよ 强くいられる

愿いを 流れ星に そっと 唱えてみたけれど 泣かないよ 届くだろう きれいな空に

会えなくても 记忆をたどつて 同じ幸せを见たいんだ あの香りとともに 花火がぱっと开く

行きたいよ 君のところへ 小さな手をにぎりしめて 泣きたいよ それはそれは きれいな空だった 愿いを 流れ星に そっと 唱えてみたけれど 泣きたいよ 届かない棚いを この空に

中文翻译

黄昏之月 探出了脸 逐渐消失的 孩子的声音 远远地远远地 在这片天空的某处 或许你就在那里 在夏日的尾声我俩偷溜了出去 在这座公园里发现了 那个星座 你还记得吗?

即使无法相会 还是可以循著记忆 看见同样的幸福 连同那股幽香 烟火灿烂地绽放

好想去到 你的身边 就在这一刻 好想奔向你 在黑暗里 什么都看不到 虽然可怕但是没关系

数不尽的星空 此刻也始终 就在这里 我不会哭 因为那是以前 和你一起看见的 那片美丽的天空

在那条路上 响起的鞋声 依然留在耳中 凝视萎 自己巨大的身影 忍不住想道

明明是 丝毫都没有改变 心痛的感觉却不断膨胀 无论 再名的思念 你 都已经不在

好想去到 你的身边 哪怕变得再小再小 最喜欢你的 是我 所以才能保持坚强 试著把心愿 悄悄地 唱给流星知道 我不会哭 相信心愿会传达 到那片美丽的天空

即使无法相会 还是可以循著记忆 看见同样的幸福 连同那股幽香 烟火灿烂地绽放

好想去到 你的身边 紧紧握住小小的手 好想哭 那是因为 天空那么美丽 试著把心愿 悄悄地 唱给流星知道 好想哭 把无法传达的心音 给这片天空



(请结合音乐台的 CD 欣赏)

ダンテ: 危ないわ 但丁:好险。

エドワ: いつ门を见た? マイラ

爱德: 你什么时候见过门了? 莱拉。 エドワ: 炼成阵无しで练成した、それが 怒うだ ダンテ

爱德: 不用炼成阵的炼成, 那就是答案, 但丁。

ルリック

但丁: 你是什么时候知道的? 爱德华·艾 尔林克。

エドワ:本当なんだな

爱德:果然是真的啊。

ダンテ: なかなか气に入ってるわこの体

但丁: 我很喜欢这个身体呢 エドワ:それで何人目だ?

爱德: 那是第几个了?

ダンテ:さあ、十人はやってないわね 但丁: 淮知道啊, 还不到十个人吧。

ダンテ: だってその度に贤者の石を使わ なくちゃいけないのよ

但丁: 因为每次都不得不使用贤者之石

エドワ: この町の住民を消し去って, 贤 者の石を造った

愛德: 就因为制造了贤者之石而使这个城 市的居民消失!

ダンテ:かつて一晩で消灭した东の国も

但丁: 曾经一夜之间消亡的东部国家也一

样。

ダンチ: 行っておくけど造ったのは私じゃな

但丁,先声明一点,做的人可不是我。

エドワ: 光のホーエンハイム

爱德: 光之赫姆海恩:

ダンテ: 自分の父亲のことそんな风によんで はいけないわ

但丁: 不可以那么说自己的父亲哦。 エドワ: あいつも同じように生き长らえて来

t-0) to

爱德: 他也是一直那么活下来的吗? エドワ:何のために?

为了什么? ダンテ: 我々にはその价値があるわ

但丁, 因为我们有那么做的价值。 エドワ: こそこそと贤者の石を造り, 自分た ちが生き长らえるだめだけに使う

愛德: 偷偷制造贤者之石, 只为了自己能长生 不死而使用。

エドワ: そんなことが许されるか!

爱德: 你们有什么资格那么做!

ダンテ:人间には贤者の石は Qえないわ 但丁:人类无法控制贤者之石的。 エドワ: だから贤者の石を完成させることに

失败すると、全て消灭させ 愛德: 所以制造贤者之石一旦失败, 就销毁一

エドワ:"近づくと灭びる"という传说を残

爱德: 留下"接近贤者之石将导致毁灭"的传

说吗?

ダンテ:ええ、人间が贤者の石に近づかない

但丁:没错,为了让人类不去接近贤者之石。 ダンテ: それでも近づいた者からは、ぎりぎ りで取り上げて、大切に使う

但丁: 即便如此还要接近的人, 从他们手中全 部夺走,有效地使用。

ダンテ: だって人间贤者の石なんか与えとい たら、何をするか分からないでしょう? 但丁: 因为如果把贤者之石给了人类, 不知道

他们会干出什么来 ダンテ: 私はこの世界を愚かな人间が坏さな

いためにしているのより

但丁: 我是为了让这个世界不被愚蠢的人类 破坏啊!

ダンテ: 生き长らえて世界を守ってると言

但丁。也可以说是永生不死地守护着世界。 ダンテ: 人间が贤者の石でバカなことをし ないようにね

但丁: 为了不让人类用贤者之石做出傻事。 エドワ: ふざけるな! お前も人间だ!

爱德:别开玩笑了!你也是人类! ダンテ:もう违うわ

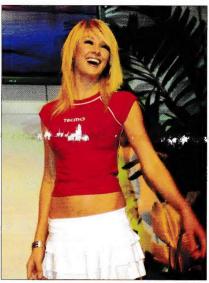
但丁: 不, 已经不是了。



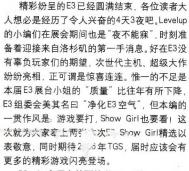




▲《吉他英雄》展台小姐



▲ Tecmo《DOA》展台小姐



PS: 还有更多美丽的 Show Girl



▲最近巨大机器人在城市内活动频繁,请广大市民 注意安全。



FINAL FASTFOOD VII

▲这是即将上映的剧场版《最终快餐VII:神"鸡"降临》,担当领衔主



▲其实"生化危机"就发生在你我身边,而且 经常让你猝不及防。

这就是Cosplay的精髓,神形兼备的强袭高达! (不过说实话,本编觉得倒是MM的涂装更专业



▲我只能说,这年头,谁都不容易啊!









发售表

汇率

100 美元 100 日元 100 欧元 100 港币 801.76 人民币 7.1739 人民币 1030.27 人民币 103.39 人民币

网站

近两周发售的游戏中 您比较期待哪几款?

名次	游戏名称	票数
1	怪物猎人 自由	586
2	达芬奇密码	455
3	.hack//G.U. Vol.1 再生	307
4	街头霸王 Zero 战士时代 5	258
5	宇宙巡航机合集	199
6	杀手 47:血钱	187
7	世界足球 高潮	144
8	真名法典 Portable	138
9	新·豪血寺一族 烦恼解放	132
10	乒乓球 .	131'

截止5月23日以前

近期PS2 游戏推荐



*在5月底有一款恋爱 AVG要向大家推荐—— 《KimiKiss》(《君吻》).与 其他恋爱游戏不同的是. 本作在对话方式上果用了 一种名为"matching"的系 统. 玩家要根据情况从总 共10个种类的话题中选

择,究竟选择怎样的话题才能获得女孩子的青睐呢;还是在游戏中寻找答案吧。另外在世界杯前还要发售一款足球游戏哦, 《世界足球 高潮》将要在6月1日与大家见面了,根据世籍的足 球游戏一贯的风格,爽快度都是值得认同的,而作为本作核心亮 点的"1·01"系统,也将更强调技巧性,还请来了昔日的蓝 色王子巴乔来代言,相信《高潮世界足球》也会有一个新的表现。





近期 PSP 游戏推荐

.. 对老玩家来说,能够在同一款游戏中见到"《FF》系列"和 "《DQ》系列"是做梦都不敢去想的事情,但随着 Square 和 Enix 的合并,这个愿望终于实现了,《富豪街》在就圆了我们这个梦 想,而在本月 25 号,《富豪街》的二代也要在 PSP 平台上发售

了,本作还加入了刚推 出不久的《最终幻想 12》的主要角色,而且 还是以可爱的形象出 现,更是一场梦幻组 合,这两个系列的 FANS绝对不要錯过!



近期NDS 游戏推荐



在6月15日、《重装机兵传说 钢之季节》也将发售了、 借助NDS机能、本作将完全使 用触摸屏来操作。超高自由度 在无视传统游戏规则的另类 FRG、一定会在新作《钢之季 节》带给我们惊喜!

在E3期间,《摩托GPO6》就在Xbox Live上公布了试玩版的下载,完成度已经相当高了,超一流的画面加上超一流的速度



权,游戏还得到了许多珍贵的赛车资料,真实性也更大地提高了,喜欢竞速类游戏的玩家们可不要错过,游戏在6月14日就要发售了哦!

	06年5月25日-2006	年 6 月 25 日			
PS B期	62 译名	原名	发行商	类别	价格
25	君吻	2006年5月 キミキス	Enterbrain	AVG	6800 日元
25	新·豪血寺一族 烦恼解放	新・豪血寺一族 烦恼解放	Excite	FTG	6800日元
25 25	娇蛮之吻 街头霸王 ZERO 战士时代	つよきすーMighty Heartー ストリートファイターZERO ファイターズジェネレーション	PrincessSoft Capcom	AVG FTG	7000 日元
25	七人之侍	SAMURAI7	Idea Factory	AVG	6800 日元
	神秘事件 ~八十神熏的事件档案 闪耀在宇宙中的诗篇	ミステリート 八十神かおるの事件ファイル~ そしてこの宇宙(そら)にきらめく着の诗	Yeti Datam Polys	AVG tar AVG	6800 日元 6800 日元
25	櫻华~闪耀心扉之櫻~	櫻华一心辉かせる櫻~	Pionesoft	AVG	.6800日元
25	电波之剑 纯爱咖啡厅	ラジルギ・プレシャス パルフェ -Chocolat Second Style-	Milestone Alchemist	STG AVG	5800 日元 6800 日元
	宇宙刑事魂 IT 超级机车	宇宙刑事魂	NBGI	ACT	6800日元
	红犀牛: 嘻哈狂潮	TT スーパーパイクス マーク・スコーヴッティング・アップ、コン・アンダー・ブレッシャー	Taito Atari	ACT	5880 日元
30	杀手47: 血钱 美国士兵: 士兵的成长	America Army, Rise of a Soldier	Eidos Ubisoft	ACT	49.99美元 39.99美元
Marie Co.		2006年6月			
1	世界足球 高潮 SUNRISE 英雄谭 3	ワールドフットボール クライマックス サンライズ英雄谭3	SEGA	SPG	6800 日元 6800 日元
6	And 1街头篮球	And 1 Streethall	Ubisoft	SPG	39.99美元
6	汽车总动员 转生八犬士封魔录	Cars 转生八犬士封魔录	THQ Success	ACT	39.99 美元 5800 日元
15	蔷薇树上蔷薇开 - Das Versprechen	薔薇ノ木ニ薔薇ノ花开クーDas Versprechen	Interchannel	AVG	6800 日元
	波斯王子3 双重灵魂 银河天使 决对领域之门	ブリンスオブペルシャ 二つの魂 ギャラクシーエンジェル 决对领域の扉	Ubisoft Broccole	ACT	6800 日元 6800 日元
22	学园爱丽丝 闪亮的记忆之吻	学园アリス ~きらきら★メモリーキッス~	Kids Station	AVG	6800日元
22	女神侧身像2 希尔梅莉娅 六星之闪光 流星之都	VALKYRIE PROFILE2 SILMERIA 六ツ星きらり~ほしふるみやこ~	Square Enix 千世	AVG	7800 日元 6800 日元
	格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	NBGI	ACT	6800日元
	格斗之王XI 格斗之王 NESTS 篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ XI ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ篇	SNK Playmore SNK Playmore	FTG FTG	6800 日元 4800 日元
22	横冲直撞 4. 平行线	Driver 4: Parallel Lines	Atari	RAC	5800 日元
PS	3P	A Company of the Comp			
日期	译名	原名 2006 年 5 月	发行商	类别	价格
25 25	真名法典 Potable 恐怖惊魂夜 2 特别篇	マグナカルタ ボータブル かまいたちの夜2 特別篇	Banpresto SEGA	RPG AVG	4800 日元 4800 日元
25	DQ & FF in 富豪街 Potable	ドラゴンクエスト & ファイナルファンタジ いただきストリート ポータブル	Square Enix	TAB	4800 日元
	拳手之路 2	ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	FTG	4800 日元
	成为飞行员吧 パイロットになる 吉他小子 现场版	う! フライング・オールスターズ ギタルマンライブ!	Marvelous Koei	SLG ACT	4800 日元 4800 日元
30	罪恶装备 审判	Guilty Gear Judgment	Majesco	FTG	39.99美元
30	Race Driver 2006	Race Driver 2006 2006 年 6 月	Codemasters	RAC	39,99美元
1	宇宙巡航机合集	Gradius Collection	Konami	STG	39,99美元
.6 13	汽车总动员 潜龙谋影:数码图形小说	Cars Metal Gear Solid; Digital Graphic Novel	THQ Konami	ACT ETC	39.99美元
	神秘岛转转方块	MYST コロコロころん	SEGA Success	AVG PUZ	3800 日元 3800 日元
N1.	GC				
-	译名	原名	45.4	类别	价格
25			发行商	尖剂	
	电波之剑	2006年5月 ラジルギ・プレシャス	及行商 Milestone	STG	5800 日元
6	电波之剑	2006年5月			5800 日元 39.99 美元
		2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月	Milestone	STG	
		2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars	Milestone	STG	
6 N L 日期	汽车总动员	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars	Milestone THQ 发行商	STG ACT 类别	39,99 美元 价格
6 日期 25 25	汽车总动员) S 译名 究极蜘蛛侠 大战略 DS	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars	Milestone THQ 发行商 Taito Genki	ACT 类别 ACT SLG	39,99 美元 价格 4800 日元 4800 日元
6 E W 25 25 25 25	汽车总动员 S F F C R S R S R S R S R S R S R S R S R S R	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars	Milestone THQ 发行商 Taito	STG ACT 类别 ACT	39.99 美元 价格 4800 日元 4800 日元 3800 日元
25 25 25 25 25 25 25	汽车总动员 译名 究极蜘蛛侠 大战略 DS 转转速 頭紅触膜 魔女的考验 女王候选危机 成为飞行员吧 バイロットになる	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Mervelous	ACT 类别 ACT SLG PUZ ACT SLG	39,99美元 价格 4800日元 4800日元 3800日元 4800日元 4800日元 4800日元
日期 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25	汽车总动员 译名 究极蜘蛛侠 大战略 DS 转转速 頭紅触膜 魔女的考验 女王候选危机 成为飞行员吧 バイロットになる	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars . 原名 2006年5月 アルティメット スパイダーマン 大級略DS まわしてつなげるタッチパニック シュガシュガルーン クイーンは大パニック う! フライング・オールスターズ Peter Jackson キング・コング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー NEW スーパーマリオブラザーズ	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo	ACT 类别 ACT SLG PUZ ACT	39.99美元 价格 4800日元 4800日元 4800日元 4800日元 4800日元 4800日元 4800日元 4800日元
日期 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25	汽车总动员 S F 译名 究极蜘蛛侠 大战略 DS 转转连 頭狂触撲 魔女的考验 女王候选危机 成为で行员吧! パイロットになる 金別 新超级马里奥兄弟 汉字候鸟	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Mervelous Ubisoft	ACT 类别 ACT SLG PUZ ACT SLG ACT	39.99美元 价格 4800日元 4800日元 4800日元 4800日元 4800日元 4800日元 4800日元
25 25 25 25 25 25 25 25 25 25	汽车总动员 S W名 究极蜘蛛侠 大战略 DS 转转迹 疯狂触摸 原外的影響 の変形 大战略 のの は の で で で で で で で で で で で で で で で で	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars . 原名 2006年5月 アルティメット スパイダーマン 大战略 DS まわしてつなげるタッチパニック シュガシュガルーン クイーンは大パニック うう! フライング・オールスターズ Peter Jackston メンゲ・コンゲ オイシャルゲーム オブ ザ ムービー NEW スーパーマリオブラザーズ 2006年6月 汉字の渡り鳥 メトロイド プライム ハンターズトーナメント	THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Marvelous Ubisoft Nintendo Success Nintendo	类别 ACT SLG PUZ ACT SLG ACT ACT ACT	39.99美元 价格 4800日元元 4800日元元 4800日元元 4800日元 4800日元 4800日元
25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 1	汽车总动员 S F 译名 究极蜘蛛侠 大战略 DS 转转连 頭狂触撲 魔女的考验 女王候选危机 成为で行员吧! パイロットになる 金別 新超级马里奥兄弟 汉字候鸟	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars . 原名 2006年5月 アルティメット スパイダーマン 大成略 DS まわしてつなげるタッチパニック シュガシュガルーン クイーンは大パニック う) 1 フライング・オールスターズ Peter Jackson キング・コング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー NEW スーパーマリオ ブラザーズ 2006年6月 汉字の渡り鳥 メトロイド ブライム ハンターズトーナメント 降魔 現符传 イヴナ	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Mervelous Ubisoft Nintendo Success Nintendo Success NiBGI	数别 ACT SLG PUZ ACT SLG ACT ACT	39.99美元 价格 4800日元 4800日元元 4800日元 4800日元 4800日元 4800日元 3800日元
25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 2	汽车总动员 S WA	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars	THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Mervelous Ubisoft Nintendo Success Nintendo Success NBGI Takara Tomy	类别 ACT SLG ACT SLG ACT ACT ACT FPS RPG ACT SLG	新 39.99 美元
25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 2	汽车总动员 「大	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars . 原名 2006年5月 アルティメット スパイダーマン 大成略 DS まわしてつなげるタッチパニック シュガシュガルーン クイーンは大パニック う) 1 フライング・オールスターズ Peter Jacksson キンヴ・コンヴ オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー NEW スーパーマリオ ブラザーズ 2006年6月 汉字の渡り鳥 メトロイド ブライム ハンターズトーナメント 陸魔災行後イグナ 怪盗ルソー ゾイドダッシュ デジモンストーリー メタルサーガ 観の季节	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Mervelous Ubisoft Nintendo Success Nintendo Success NBGI Takara Tomy NBGI Süccess	ACT 类别 ACT SLG PUZ ACT SLG ACT ACT ACT FPS RPG ACT SLG RPG RPG	39.99 美元
25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 2	汽车总动员 「大战物妹件 「大战物」 「大战物」 「大战物」 「大战物」 「大战物」 「大战物」 「大战物」 「大战争」 「大战争」 「大战争」 「大战争」 「大战争」 「大战争」 「大战争」 「大战争」 「大战争。 「大战争。	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Mervelous Ubisoft Nintendo Success Nintendo Success Nintendo Takara Tomy NBGI Takara Tomy	类别 ACT SLG ACT SLG ACT ACT ACT FPS RPG ACT SLG RPG	39.99 美元
6 E ## 25 25 25 25 25 25 25 1 1 1 1 1 1 1 1 1	汽车总动员 「	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Mervelous Ubisoft Nintendo Success Nintendo Success NBGI Takara Tomy NBGI Süccess Nintendo	ACT 类别 ACT SLG PUZ ACT ACT FPS RPG	39.99 美元
日期 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25	汽车总动员 S WA 究极蜘蛛侠 大战略 DS 转转 及工艇 模 機	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars.	THO 发行商 Taito Genki Nintendo Mervelous Ubisoft Nintendo Success Nintendo Success NBGI Takara Tomy NBGI Success Nintendo Success Nintendo Success NBGI Success NBGI Success Nintendo	ACT 类别 ACT SLG ACT ACT ACT FPS RPG RPG RPG RPG	39.99 美元
6 日期 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25	京本总动员 「大	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars . 原名 2006年5月 アルティメット スパイダーマン 大成略 DS まわしてつなげるタッチパニック シュガシエガルーン クイーンは大パニック う) 1 フライング・オールスターズ Peter Jackson キンヴ・コンヴォフィシャルゲームオブ ザムービー NEW スーパーマリオブラザーズ 2006年6月 汉字の渡り鳥 メトロイド ブライム ハンターズトーナメント 降魔灵符传ィグナ 怪盗んソー イドダッシュ デジモンストーリー メタルサーが 棚の季节 マジカルパケーション: 5つの星がならぶとき 原名 PHitman, Blood Money 2006年6月	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Mervelous Ubisoft Nintendo Success Nintendo Success NBGI Takara Tomy NBGI Success Nintendo	类别 ACT 类别 ACT SLG ACT	39.99 美元
日期 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25	汽车总动员 「	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars . 原名 2006年5月 アルティメット スパイダーマン 大級略 DS まわしてつなげるタッチパニック シュガシュガルーン クイーンは大パニック う) 1 フライング・オールスターズ Peter Jackson キング・コング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー NEW スーパーマリオ ブラザーズ 2006年6月 汉字の渡り鳥 メトロイド ブライム ハンターズトーナメント 降魔災特性イゾナ 怪盗ルソー ゾイドダッシュ デジモンストーリー メタルサーガ 網の季节 マジカルパケーション:5つの墨がならぶとき 原名 PHitman, Blood Money And 1 Streetball Cars	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Mervelous Ubisoft Nintendo Success Nintendo Success NBGI Takara Tomy NBGI Tokara Tomy NBGI Eidos Ubisoft THQ	ACT 类別 ACT SLG ACT SLG ACT SLG ACT FPS RPG RPG RPG RPG RPG ACT	39.99 美元
6 日期 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25	京本总动员 (2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars.	THO 发行商 Taito Gerki Nintendo Marvelous Ubisoft Nintendo Success Nintendo Success NBGI Takara Tomy NBGI Success Nintendo WYT商 Eidos Ubisoft	大学別 ACT	39.99 美元
6 日期 255 255 255 255 25 25 25 25 25 25 1 1 1 1	汽车总动员 「	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars . 原名 2006年5月 アルティメット スパイダーマン 大級略 DS まわしてつなげるタッチパニック シュガシュガルーン クイーンは大パニック う) 1 フライング・オールスターズ Peter Jackson キング・コング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー NEW スーパーマリオ ブラザーズ 2006年6月 汉字の渡り鳥 メトロイド ブライム ハンターズトーナメント 降魔災特性イゾナ 怪盗ルソー ゾイドダッシュ デジモンストーリー メタルサーガ 網の季节 マジカルパケーション:5つの墨がならぶとき 原名 PHitman, Blood Money And 1 Streetball Cars	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Mervelous Ubisoft Nintendo Success NBGI Takara Tomy NBGI Success Nintendo Success Ubisoft THQ Eidos Ubisoft THQ Eidos	大学 別 ACT	39.99 美元
日期 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25 25	京本島动员 「大雄・大雄・大雄・大雄・大雄・大雄・大雄・大雄・大雄・大雄・大雄・大雄・大雄・大	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars . 原名 2006年5月 アルティメット スパイダーマン 大成略 DS まわしてつなげるタッチパニック シュガシュガルーン クイーンは大パニック 50 フライング・オールスターズ Peter Jackson キンゲ・コング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー NEW スーパーマリオブラザーズ 2006年6月 汉字の渡り鳥 メトロイド ブライム ハンターズトーナメント 降魔現符传イツナ 怪盗ルソー ゾイドダッシュ デジモンストーリー メタルサーガ 铜の季节 マジカルパケーション:5つの量がならぶとき 原名 原名 2006年5月 Hitman, Blood Money 2006年6月 And 1 Streetball Cars Urbon Chaos, Riot Response	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Marvelous Ubisoft Nintendo Success Nintendo Success NBGI Takara Tomy NBGI Súccess Nintendo 艾行商 Eidos Ubisoft THQ Eidos	** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	39.99 美元
日期 日期 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	京车总动员 「大成物」 「大成物」 「大成物」 「大成物」 「大成物」 「大成物」 「大成か」 「大成か」 「大成か」 「大成か」 「大成か」 「大成か」 「大成か」 「大イロットになる。 「大大のの。」 「大大ののの。」 「大大のの。」 「大大ののの。」 「大大のの。」 「大大のの。」 「大大ののの。」 「大大ののの。」 「大大ののの。」 「大大ののの。」 「大大ののの。」 「大大のののののののののののののののののののののののののののののののののの	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars . 原名 2006年5月 アルティメット スパイダーマン 大成略 DS まわしてつなげるタッチパニック シュガシュガルーン クイーンは大パニック うう! フライング・オールスターズ Peter Jackson キング・コング オフィシャルゲーム オブ ザムービー NEW スーパーマリオブラザーズ 2006年6月 汉字の渡り鳥 メトロイド ブライム ハンターズトーナメント 降魔双行传イグナ 怪盗ルソー ソイドダッシュ デジモンストーリー メタルサーガ 観の季节 マジカルパケーション: 5つの星がならぶとき 原名 Lithan , Blood Money And 1 Streetball Cars Urban Chaos , Riot Response 原名 2006年5月 BOMBERMAN Act ; Zero Hitman , Blood Money	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Mervelous Ubisoft Nintendo Success NBGI Takara Tomy NBGI Success Nintendo Success Ubisoft THQ Eidos Ubisoft THQ Eidos	大学 別 ACT	39.99 美元
日期 日期 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	京本 島 动 島	2006年5月 ラジルギ・ブレシャス 2006年6月 Cars 原名 2006年5月 アルティメット スパイダーマン 大成略 DS まわしてつなげるタッチパニック シュガシュガルーン クイーンは大パニック カーフライング・オールスターズ Peur Jackson キンヴ・コングオフィシャルゲーム オブ ザ ムービー NEW スーパーマリオブラザーズ 2006年6月 汉字の渡り鳴 メトロイド ブライム ハンターズトーナメント 降魔双行传イヅナ 怪盗ルソー ゾイドダッシュ デジモンストーリー メタルサーガ 铜の季节 マジカルパケーション:5つの星がならぶとき 原名 2006年5月 Hitman, Blood Money 2006年6月 And 1 Streetball Cars Urban Chaos, Riot Response	Milestone THQ 发行商 Taito Genki Nintendo Marvelous Ubisoft Nintendo Success NBGI Takara Tomy NBGI Success Nintendo Success NBGI Takara Tomy NBGI Success Nintendo 发行商 Eidos Ubisoft THQ Eidos	大学別 ACT 大学別 ACT 本の ACT ACT ACT ACT ACT ACT RPG RPG RPG RPG RPG RPG ACT 条件 スピック	38.99 美元





LeveL

6月13日见

回答当期烈舞阿婆提问,即有机会获得levelup.cn赠送的特制T恤。 本期 (Level6) 45~46页印有100000元大抽奖活动蓝色印花。